FABULA ULTIMA
TTJRPG

这是你的世界，
这是你的故事。

做出你的选择
然后为你所相信的事物而战

《最终物语》是一款受日式主机RPG游戏(JRPG启发的桌面角色扮演游戏。在《最终物语》中，你和你的朋友将一同讲述关于未来的英雄和可怕的反派之间，设定在充满魔法、奇异的地点和独特怪物的幻想世界中的史诗故事！

- **一起创造你自己的故事设定：**以三种不同的风格为参考，你的伙伴们可以自由塑造他们想要的世界，包括强大的王国，小小的村庄，重大的历史事件，以及居住在这些土地上的人。
- **一个简单而直观的规则：**由最受欢迎的JRPG的玩法和氛围作为灵感，同时鼓励玩家主动设定目标并影响故事的发展：**任何选择都是有后果的！**
- **一个充满了怪物，恶魔，野兽和更多的敌人的世界：**从简单的遭遇敌到致命的BOSS，我们的英雄将面临许多挑战！
- **15个职业混合和匹配，**以创造你最喜欢的英雄：灵感来自电子游戏，模块化的成长系统让你设计属于自己深入而独特的角色。选择你的团队类型，开始伟大的冒险！
- **GM需要的一切：**用来制作场景设定和陪伴团队经历奇妙的，比生活更精彩的冒险！建议、指导方针、以及将英雄们的黑镜——反派们——带到舞台上所需的所有工具！
- **360全彩页面**，由来自世界各地的专业艺术家绘制精美插图！

A game by Emanuele Galletto

fabulaultima.com

NEED GAMES!

ISBN 979-12-80692-45-0

9 791280 692450 >

FABULA ULTIMA

这是你的世界，
这是你的故事。

做出你的选择
然后为你所相信的事物而战

CREDITS

Game Design, Writing and Development Emanuele Galletto

Art Direction Emanuele Galletto

Cover Artist Moryo

Interior Artwork Artists Christian Benavides, Lorenzo Magalotti, Moryo, Susu Nonohara, Catthy Trinh

Pixel Artwork Artists ExtantLily, Emanuele Galletto, Ben Henry, Sascha Naderer

Damage Icons Artist Lorc

Publisher Nicola Degobbis

Line Editor Nicola Degobbis

Chief of Operations Marco Munari

Producer Matteo Pedroni

Project Management Marco Munari, Matteo Pedroni

Editing Courteney Penney

Sensitivity Reading Marta Palvarini

Graphic Design Emanuele Galletto, Erica Viotto, Marco Munari

www.fabulaultima.com

ISBN: 979-12-80692-45-0
Printed in Europe. First Printing September 2022

Fabula Ultima © 2022 Need Games and Rooster Games. Any unauthorized reproduction of copyrighted material is prohibited. This is a product of fiction. Any reference to people and events existing in the past or future is pure coincidence and not intended. All rights reserved. Version 1.0.

作者的话

当我在2017年开始制作这款游戏时，我就有一个很清晰的目标：TRPG似乎被黑暗奇幻游戏和充满虚无主义的机会主义角色的顽强故事所主导时，我觉得有必要创造一款全新风格的游戏。

我想要一款充满乐观的奇幻世界游戏，在我小时候我玩的JRPG充斥在我的脑海里。当然这出于怀旧，但同时也伴随着我的需要来创造一款基于合作，希望和互信的游戏；无论是它想要讲述的故事，还是它的规则都是如此。

我将其命名为“Fabula Ultima”，这是一个拉丁短语，可以翻译为“最后的寓言”或“最后的故事”，不用说，这是对最臭名昭著的JRPG传奇的半开玩笑的致敬，也是我第一次遇到这一类型的游戏(2001年的《最终幻想X》)。

在2018年春天，我的健康状况不幸地直线下降，“FabulaUltima”这个名字带着一点不祥的意味。幸运的是，那并不是什么严重的问题——但这款游戏陪伴我度过了那段艰难的时光，所以我决定在最终发行时保留这个名字。毕竟，这款游戏的全部目的是讲述英雄们通过克服苦难和失败来实现目标，并期待更美好的未来的故事。

制作《Fabula Ultima》既不容易也不简单，但多年来，数十人给了我我所需要的力量：一些人通过Patreon支持我，另一些人只是分享游戏和我一起玩。测试和实验，一次又一次，在不断重建和转变的过程中，最终产生了你今天在读的内容；说到这里，我与Need games的合作非常重要。虽然这款游戏是在2020年发布的，但我们关于这款游戏的对话可以追溯到2018年：Nicola从项目一开始就关注它，有时候我真的觉得他比我更迷恋它!

不管怎样，我已经写得太多了：现在是时候让这个游戏自己和你们介绍自己了。我对你们的全部要求是，让你们自己相信自己被卷入一场充满希望、逆境、叛逆和情感的英雄冒险——通过信任那些和你们一起玩的人，并对他们的想法充满热情来做到这一点。

为你所信任的事物而战，因为这是你的故事。

Emanuele Galletto

ORIGIN AND INSPIRATIONS

Fabula Ultima is partially based on the tabletop roleplaying game **Ryuutama**, written by **Atsuhiro Okada** and published in English by **Kotodama Heavy Industries**.

This game was written and produced under advisement of, with permission from, and with the complete final approval of, both **Kotodama Heavy Industries** and **Atsuhiro Okada**. Please visit **http://www.kotohi.com** for more information about Ryuutama.

Among the countless sources of inspiration for this game I want to mention Jonathan Tweet & Rob Heinsoo's **13th Age**; Alberto Tronchi's **Aegis**; Christian Giffen's **Anima Prime**; D. Vincent Baker's **Apocalypse World**; Takeshi Kikuchi & Studio F.E.A.R.'s **Arianrhod**; John Harper's **Blades in the Dark** (from which the **Clock** mechanic was directly derived); Luke Crane's **Burning Wheel**; Rob Heinsoo, Andy Collins & James Wyatt's **Dungeons & Dragons: 4th Edition**; Fred Hicks & Rob Donoghue's **Fate**; Rikizō's **Kamigakari**; Junichi Inoue's **Tenra Bansho Zero**; and Ron Edward's **Sword, Soul, and Sex** collection of supplements for **Sorcerer**.

SPECIAL ACKNOWLEDGMENTS

My heartfelt thanks go to Davide Baravalle, Andrea Bergamelli, Gianluca Candiago, Gaia Cardinali, Francesco Castelli, Alberto Ceirano, Lorenzo Costamagna, Cryo, Nicola DeGobbis, Deshter, ExtantLily, Daniele Galliano, Alex Grisafi, Andy Kitkowski, Chiara Listo, Andrea Lucca, Chris MacLean, Luca Maiorani, Marco Munari, Enrico Orlandi, Alberto Orlandini, Marta Palvarini, Andrea Parducci, Domenico Politi, Claudio Pustorino, Alec Rezanka, Matt Sanchez, Aaron der Schaedel, Claudio Serena, Justin "Gyromitre" Solatges, Sara "Kurolily" Stefanizzi, Marco Tarasconi, Alena Tincher, Triex, Erica Viotto, Giuseppe Vitale; to Lorenzo Magalotti, Moryo, Sascha Naderer e Catthy Trinh for gifting shape and color to Fabula Ultima; to Lara "Phenrir Mailoki" Arlotta, Michele "Sabaku no Maiku" Poggi and Marcus "epicnamebro" Sanders for the excellent JRPG-themed content they tirelessly create; to my parents; and to all those who made this impossible project possible through their support on Patreon!

PLAYTESTERS

Beatrice Alinari, Andrea, Andrea Apperti, Davide Ardizzone, William Arnone, Kohei Asakura, Davide Baravalle, Andrea Bergamelli, Peter Bråss, Dario Cavallone, Alessia Caviglia, Alberto Ceirano, Matteo Cesari, Davide Cester, Lorenzo Costamagna, Alessandro Costella, Cryo, Medesimo d'Alessandro, Giulio D'Avella, Daniel De Filippis, Nicola DeGobbis, Deshter, Silvia De Stefanis, ExtantLily, Alessandro Fofi, Marco Faccin, Sabrina Faricelli, Luca Fuoco, Daniele Galliano, Marco Grimaldi, Alex Grisafi, Aslak R. Hauglid, Eric Hulfsson, Mattia Lagonegro, Marco Lazzaroni, Juri Loi, Andrea Lucca, Andrea Lucenta, Filippo Mammini, Roberto Marcarini, Nicola Marchi, Leonardo "Svalbard86" Melis, Edoardo Noris, Roberta Nuvoli, Matteo Pedroni, Matteo Perego, Domenico Politi, Francesco Raimondi, Alec Rezanka, Roberto Rossi, Justin "Gyromitre" Solatges, Louis Spiegel, William Tagliaferri, Marco Tarasconi, Alena Tincher, Erica Viotto.

发行商的话

我是伴随着JRPG长大的那一代，我在JRPG里经历了很多强烈的情绪体验和难以置信的冒险：可以说，我对JRPG的喜爱仅次于我对TRPG 的喜爱。我恨凯夫卡FF 最终BOSS 和他的笑声；在善良的爱丽丝和狡猾的赛菲罗斯的"那场戏"中，我尖叫、哭泣；当我驾驶黄飞鸿 异度装甲主角 的机甲时，我能感觉到汽油味和金属的撞击声，还有修尔克每次战斗时紧紧攥在手里蒙纳多 异度神剑 ；我和克罗诺、玛尔、露卡和罗博一起穿越时空 超时空之轮 ；我是蒂尔的解放军的命运之星之一 幻想水浒传 ；我能闻到斯托尔 最终幻想主角 枪刃上的火药味；我被比比 最终幻想 角色 的生存危机感动了，我还爱上了蒂法。

哦对，我这一代人都爱蒂法。

每当我玩完一款JRPG，我就会感到内心空虚。我希望故事能够继续，我希望我喜欢的主角和我讨厌的反派能够留在我身边：每一次，我都一次又一次地希望能够有一款TRPG能够让我保持这些故事和情感的延续。

我尝试了很多系统；我曾经试图把不同的规则拆散然后拼凑在一起，不过这是没有未来的，也毫无疑问的失败了。我想要一种准确的规则来游玩我喜欢JRPG类型游戏，也就是用我最喜欢的类型创造与体验新的故事，但我找不到任何真正让我满意的规则。

现在，当我打通一款JRPG并感到那种熟悉的空虚感时，我便可以简单地用《Fabula Ultima》来填充空虚了。我很高兴《Fabula Ultima》是第一款完全由Need Games制作的角色扮演游戏。我还记得当Emanuele告诉我他们希望基于JRPG去创造一款TRPG时，我说："我知道我们现在规模还很小，但我希望《fabula Ultima》能够成为我们的第一款原创游戏！"

然后现在事实就是如此。

引用JRPG历史上最伟大的反派的话(是的，我当然是指凯夫卡(最终幻想6BOSS))："潜艇兵的儿子！！"(一个知名的翻译NETA，凯夫卡在美版卡带里的一句骂人台词被和谐成了这个，原来会是沙滩之子吧大概。)你还在读前言呢！来吧！继续读下去！有着一条飞艇正等着带你前往无尽之旅呢。

Nicola Degobbis

请点开pdf左侧边栏查看书签，有可跳转的中文目录

章节目录

1. INTRODUCTION

The Eight Pillars 14
Game Materials 22
The Players 24
The Game Master 26

2. GAME RULES

Scenes 30
Interlude Scenes 31
Game Master Scenes 31
Sessions and Campaigns 32
Important Rules 33
Anatomy of a Character 34
Checks 38
Critical Success 40
Fumble 40
Opportunities 41
Performing an Attribute Check 42
Difficulty Levels 43
Invoking a Trait 46
Invoking a Bond 47
Opposed Checks 48
Open Checks 49
Situational Modifiers 49
Group Checks 50
Frequently Used Checks 51
Clocks 52
Bonds 56
Conflict Scenes 58
The Structure of a Conflict 58
Initiative 61
Rounds and Turns 62
Space and Distances 64
Actions 66
Attack 68
Equipment 70
Guard 70
Hinder 71
Inventory 71
Objective 72
Spell 74
Study 74
Skill 75
Teamwork 76
Sample Goal Clocks 78
Optional Conflict Rules 82
Hit Points and Mind Points 84
0 Hit Points 86
Sacrifice 88
Surrendering 89
Resting 90
Damage 92
Improvising Damage 93
Status Effects 94
Fabula Points 96
Altering the Story 98
Villains 100
Ultima Points 101
Escalation 102
Inventory Points 104
Journeys and Travels 106
Dangers 108
Discoveries 109
Dungeons 110
Magic 112
Spells 114

Rituals 118
Rituals during Conflicts..... 120
Economy and Items 122
Services and Transports 124
Equipment 126
Martial Items..... 126
Basic Weapons..... 130
Basic Armors and Shields..... 132
Projects..... 134
Group Dynamics 140

◆ 3. PRESS START

Before You Start..... 146
World Creation 148
Group Creation..... 152
Character Creation 154
Classic Characters..... 172
Arcanist..... 176
Chimerist..... 182
Darkblade..... 184
Elementalist 186
Entropist..... 190
Fury..... 194
Guardian..... 196
Loremaster 198
Orator..... 200
Rogue..... 202
Sharpshooter 204
Spiritist..... 206
Tinkerer..... 210
Wayfarer..... 216
Weaponmaster..... 218
Prologues..... 220
Experience and Levels..... 226
Creating High Level PCs 229
Optional Advancement Rules... 230
Heroic Skills..... 232

◆ 4. GAME MASTER

The Game Master's Role 244
Character Classes..... 248
The Art of Villains..... 254
Dungeons..... 258
Rewards 264
Designing Rare Items 266
Designing Rare Weapons 268
Designing Rare Armors and Shields.. 280
Designing Accessories..... 284
Artifacts 288
Designing Battles..... 292
Elites and Champions 295
Boss Battles..... 300
Designing NPCs..... 300
NPC Species..... 304
NPC Skills 306
NPC Spells 310
Sample Boss Designs..... 312

◆ 5. BESTIARY

Studying an NPC 319
Beasts..... 324
Constructs..... 328
Demons..... 332
Elementals..... 334
Humanoids..... 338
Monsters 342
Plants..... 346
Undead 350

游戏介绍

欢迎来到**最终物语**！

你手里拿的是一款**桌面角色扮演游戏**的核心规则手册，其灵感来自一些最受欢迎的JRPG电子游戏，如《勇气默示录》、《勇敢默示录2》、《碧蓝幻想》、《二之国》、《八方旅人》和传奇的《最终幻想》系列。

JRPG是**日本(或日式)角色扮演游戏**的首字母缩写，这一电子游戏类型起源于日本，但目前在世界各地都有流行，有数百款类似风格的游戏。JRPG电子游戏具有一些共同的主要元素：它们通常讲述了一些奇幻的故事，在这些故事中，非凡的个体角色将面对威胁着他们世界的黑暗并不断成长，学会相互信任：通过共同奋斗，抛开猜疑和分歧，他们才能挽救他们所珍视的东西。这可能听起来像是一个相当普遍的设置，但JRPG的独特之处在于它们所设定的世界——通常是奇妙和美丽的！——这些世界都是围绕着主角建立起来的，反映了推动他们行动的怀疑、希望和情感：发现背景的过程与理解陪伴我们的角色的旅程是密切相关的。

- 就像它的灵感来源于JRPG一样，**最终物语**专注于**不断成长的英雄和强大反派**的史诗故事，而且一般来说设定在**奇幻世界**中，这些世界充满了奇妙的地点和奇异的，独特的怪物，与每个主角紧密相连。
- 与电子游戏不同的是，你不是在玩预先写好的情节，也不会通过花无数个小时杀死怪物或执行任务来获得经验。相反地，**你将逐渐建立起自己的故事**，并且你将因为以扮演适合角色和身份的方式扮演角色而获得奖励。

角色扮演游戏

角色扮演游戏(RPG)是一种特殊类型的游戏--它们起源于桌面游戏，但现在也经常可以在网上游玩。在角色扮演游戏中，一群人一起以游戏来创造一个故事：他们通过彼此交谈来完成这个过程，这种对话伴随着规则和掷骰子的使用助于决定不确定情况的结果，并确保所创造的故事能够反映出游戏的前提--对于恐怖游戏来说是紧张和恐惧，对于动作游戏来说是肾上腺素场景，对于浪漫游戏来说是深刻而真诚的角色互动等等。

在日本，这种活动也被称为“**桌聊角色扮演游戏**”(table talk rpg)，因为它非常依赖于桌上的对话。

游戏中的角色

玩这款游戏的人将扮演不同的角色：

- **一个人将是游戏管理员。**通常缩写为**GM**，这个人的任务是描述故事主角的活动和生活的游戏世界。当主角建立目标并做出选择时，GM将负责这些目标并描述他们行动的结果。

- **其他人都是玩家。**剩下的每一个游戏参与者--**通常2到5人**--他们每人将创造一个英雄主角，然后控制这个角色在游戏世界中的行为。每个主角都被称为一个玩家角色，通常缩写为**PC**。

- 另一方面，由游戏管理员控制的角色被称为非玩家角色或**NPC**。

- 虽然游戏管理员的角色是呈现障碍并将玩家角色置于危险情境中，但他们的之间并**不是**对手，GM是致力于让主角在整个故事中发光发亮的人。

- 在这个游戏中没有“赢的条件”：只要你们**创造了一个令人难忘的故事，享受彼此的陪伴**，你们都是赢家。

游戏的基本知识

在对话中，玩家描述他们角色的行动和选择：

“伊莎贝尔举起她的盾，保护你们的背后！”

“我上前跟女王说话！”

“我去追小偷！他去哪儿了？”

类似地，GM描述了世界上发生的事情，也描述了主角周围每一个生物和角色的行动：

“村庄看起来很平静，白色的风车在阳光下懒洋洋地转动着。”

“国王看起来很疲倦，说话很吃力，好像无法控制自己的身体。”

“恶龙将他郁烧的目光转向你！”

这些都被称为**角色扮演**，这些事件将发生在你的想象中——一个通常被称为“**虚构**”的空间。

规则

这也是一款**游戏**，在这里规则便会发挥作用：就像电子游戏或桌游一样，角色拥有代表自己优势和弱点的分数和能力，而掷骰子也会让情况的结果变得更加紧张且不可预测。

但与电子游戏和桌游不同的是，角色扮演游戏的可能性是无限的：没有单一的方法来处理某个情境，故事将自然地从你的互动和选择中产生。

但是这个游戏是关于什么的？

世界上有许多角色扮演游戏，我们玩它们有不同的原因：许多让我们觉得自己是英雄，一些让我们卷入调查黑暗的行动和悲剧故事中，另一些会挑战我们的技能和战术思维，还有一些会让我们反思沉重和重要的话题。

《最终物语》被设计成一款TTJRPG——Table Talk JRPG，唤起你对经典日本主机角色扮演电子游戏的感觉和故事的记忆。

英雄般的奇幻行动

与激发它灵感的游戏类型相一致，这款游戏并不关注现实或逼真——相反，它有意地拥抱了一种轻松、怪异和"电子游戏"的feel，无论是在基调上还是在机制上。

英雄和反派的游戏

这是一款关于传奇英雄和悲剧对手的游戏。我们没有预先确定的情节、场景或"冒险"——英雄的行动、动机和目标将推动故事向前发展，而GM会对他们的选择做出反应，并在他们的道路上设置障碍——这通常是以强大的恶棍的形式，这些反派他们有不正当的计划，当主角成功(或失败)挫败他们的计划时，这些障碍会一次又一次地改变。

英雄的命运

《最终物语》的英雄们注定要完成伟大的事业，他们只有在玩家认为合适的时候才会结束自己的生命。也就是说，失败的代价往往比死亡更惨重——而这个游戏的一个主要部分将是发现你的英雄如何从失败中崛起，并学会合作，以完成他们自己永远无法完成的事情。

具有挑战性的战斗

《最终物语》中的战斗意在让你想起了启发我们的电子游戏--每个角色都有一些锦上添花的招数，只有适当地结合自己聪明的战术并与你的盟友协作，你才能脱颖而出。特别是在对抗**BOSS**的时候！

你的世界

《最终物语》没有默认或“规范”的世界，我们是刻意为之，你和你的朋友们将合作创建一个定制的世界，你的故事将发生在其中。也就是说，你所创造的世界和角色必须遵循 个核心原则，也就是所谓的“**八大支柱**”--你可以在下文找到它们！

另一方面，如果你不熟悉经典的JRPG，你可以在后文找到一个有用的世界灵感集合！

八大支柱

你的冒险将发生的世界并不是预先确定的：它的城市，王国，神和文化是你的小队将创造的东西。这片神奇的土地将在你的探索和旅行中有机生长，增加新的细节和解开古老的谜团！

将所有**最终物语**的世界连接在一起的是**八大支柱——The Eight Pillars**。

古老的废墟和贫瘠的土地

世界总是古老而危险的地方：城市和村庄被广阔的平原、灼热的沙漠、冰冻的山峰和密不透风的森林隔开。这片土地上点缀着破败的堡垒和供奉名字已被时间遗忘的神灵的神殿。这是一个过去的文明和黑暗时代留下了强大的神器和神秘传说的世界，以及魔法(通常是危险的魔法)的地方。

危险中的世界

村庄、城堡和城市是少数没有怪物、强盗和敌对生物的地区。更危险的是**反派们**，他们是强大的对手，一般会在整个世界投下了他们的阴影。残酷的巫师、寻求转世的恶神、渴望权力的皇帝，甚至可能还有外星实体：在这个世界的危险背后，有一种无法言说的恐怖，而我们的英雄迟早会遇到它。

社群冲突

这个世界可能处于危险之中，世界各地的居民仍然被古老的仇恨所分裂：宗教分裂，战争罪行的记忆，以及魔法和科学之间的冲突是最常见的互相仇视的原因。将这些群体重新团结起来将是战胜世界上巨大邪恶的关键，主角应该帮助他们克服互相的敌意，把他们的分歧视为祝福而不是障碍。

万物皆有灵魂

所有构成这个世界的物质，包括它的生物、地球、天空、太阳和星星，都是巨大的精神能量流的一部分。这种能量的起源、性质和功能可能会因你所创造的世界而异，但它的存在是不可否认的，任何拥有操纵它能力的人 无论是通过魔法还是科学 都有一种不可忽视的力量。

魔法和技术

在**《最终物语》**的每一个世界里，科学和魔法代表着研究和操纵现实的两种不同方式：一种关注物质的有形本质，另一种关注居住在其中的灵魂--它们就像一枚硬币的两面。神奇的机器可能隐藏在古老文明的废墟下，即使是最强大的巫师也会经常使用交通工具和飞艇。

许多这样的世界还以一种不同寻常的学科为特色，将魔法和技术结合到**魔科学**中；由堕落者的灵魂驱动的金属士兵，可以释放元素破坏的炸弹，由风之精灵驱动的飞行器，这些只是这种混合工艺的几个例子而已。

形形色色的英雄

《最终物语》的主角都是成熟的英雄，拥有独特能力的非凡个体，他们的行动将塑造世界的命运。虽然有些人可能不是高贵的圣骑士或正直与正义典范，但即使是其中的小偷和黑暗骑士，也有着本质上的善良本性，可以相信他们会在情况危急时做出正确的选择。

与我们的灵感来源一致，我们的英雄不遵循任何现实主义规则：他们不管是拥有不可思议的魔法力量的孩子，还是能够单枪匹马挑战整个军队的老战士，重要的都是内在的精神。

全都是关于英雄们的

《最终物语》中的任何相关事件都与英雄有直接或间接的联系。当主角出现在现场时，戏剧性的情节反转将会发生，世界上的大国和邪恶势力 将会特别关注他们。

按照同样的逻辑，英雄们的决心将使他们实现不可能的事情，比如打败帝国或封印强大的神灵。

神秘、发现和成长

这款游戏建立在发现的基础上：古老的秘密和被遗忘的力量，有，但最重要的是，英雄本身。他们的情感，以及他们为了对抗黑暗而愿意做的事情。**《最终物语》**的主角成分是复杂的，有时是悲剧的人物，他们的旅程将永远改变他们。

你的世界可能是...

高度奇幻

水晶尖顶直插云霄的宏伟城堡，从云层中出现的神秘飞艇舰队，绵延不绝的魔法森林，以及遍布各地的魔像和隐藏强大神器的古老废墟。**高度奇幻**世界是永恒的经典，也是完美适合你的**最终物语**故事的发生地。

高度幻想主题和主角

高度幻想故事通常围绕着希望、友谊、共同对抗超自然力量和毁灭世界的威胁等主题。
它们的主角通常来自不同的背景：

- 被对手的军队夺走了王国的**公主**
- 发誓用生命保护人民的**老兵**
- 这位来自偏远村庄的年轻、缺乏经验的**英雄**
- 有金子般的心，潇洒的**天空海盗**。
- 花了一生的时间寻找传奇咒语的**老魔导师**
- 为自己的罪行寻求救赎的**黑暗骑士**

他们必须共同克服分歧和分歧，建立强大的羁绊纽带，以此将世界从可怕的命运中拯救出来。

高度奇幻的经典地点

在一个高度奇幻的世界里，每一个地点都有一些奇幻的元素：火山里漂浮的城堡，绕着月亮运行的银色宫殿，妖精和自然精灵居住的森林，一座为接近众神但被神的惩罚在一晚摧毁的高塔--这一切都是奇异而奇妙的。

高度奇幻的魔法

在这样的世界魔法是丰富而无所不在的，会以各种方式被各种各样的人使用，从强大的宫廷巫师到旅行的治疗师。魔像、飞艇和注入元素的武器是常见的景象。然而，最古老和改变世界的仪式已经随着时间的流逝而消失，被隐藏在沉没的废墟中或被几个世纪前就已经存在的怪物守护着。

高度奇幻的敌人

在一个高度奇幻的世界里，敌人都是拥有军队和不可思议的魔法的传奇人物。他们中的每一个都是一个或多个主角的黑暗面或扭曲的反映：他们是英雄成长和最终胜利必须面对的阴影。在故事的最后，被主角的行为逼到死角时，高度奇幻的反派通常会采取极端的手段，变成超越时空的神或恶魔。

你的世界可能是...

自然奇幻

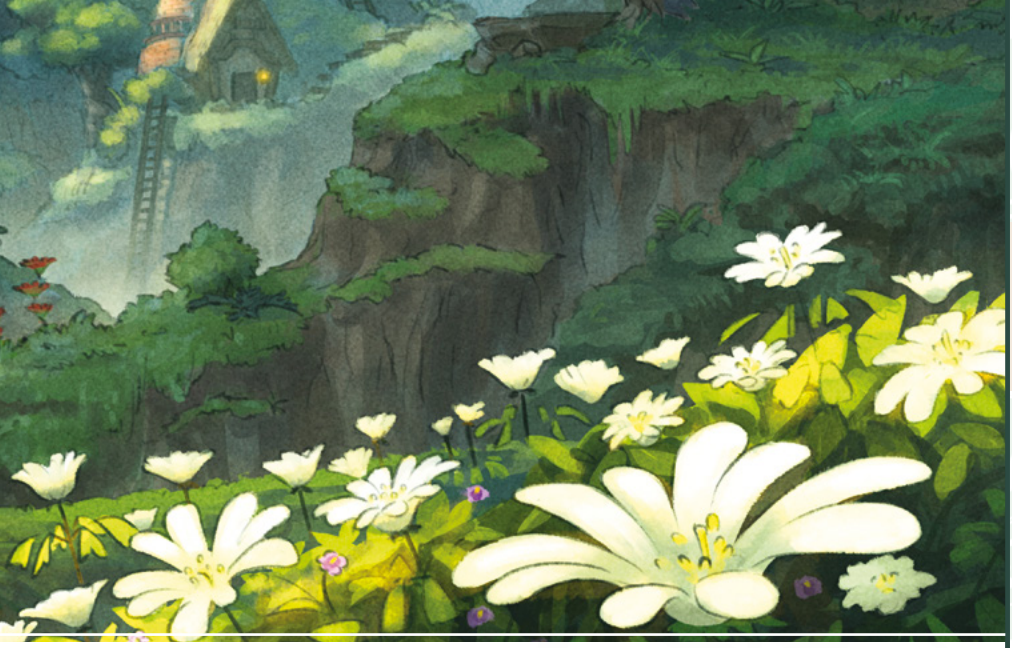
在郁郁葱葱的森林、白雪皑皑的高山和清澈的湖泊之间，小村庄安静地沉睡着，与野兽和荒野的自然力量共存。在这一切的和谐之下是曾经统治着这个**自然幻想**世界的神秘的过去文明的废墟。

自然奇幻的主题和主角

关于自然的奇幻故事往往围绕着温暖和社区、与自然和野兽的和谐，以及当人们的心变得如此黑暗以致扭曲和腐化他们所居住的地方时所发生的悲剧。
他们的主角通常非常年轻，而且往往来自同一个村庄：

- **村长的女儿**，想要证明自己的价值
- 在森林里看到可怕生物的**铁匠学徒**
- 偶然发现通往魔法废墟入口的**年轻贤者**
- 知道先祖预言的**女巫**
- 错误地激怒了当地自然精灵的**流浪战士**

他们必须共同修复社区的精神，对抗那些煽动仇恨和不信任情绪的人，防止这种黑暗破坏周围世界的平衡。



自然奇幻的经典地点

在一个自然奇幻的世界中，每一个地点与远景都深深沉浸在充满活力的色彩中，在这里到处居住着巨大的野兽和怪物。在这里没有城市和道路，只有小村庄和狭窄的小径。但当我们的英雄冒险进入废墟或深入最黑暗的森林时，一切都会发生变化--这些被禁止的地方是陌生的、诡异的、寒冷的和可怕的。本该被遗忘的东西就留在这里...

自然奇幻的魔法

魔法与自然、生命和其他元素紧密相连：它的知识主要是口头相传的，由长辈传给学徒，对大多数人来说都是谜。然而，在废墟中发现的魔法是冰冷的和人造的，是一个时代之前的傀儡和机器的遗迹，这也往往是因为他们的蔑视激怒了自然的力量。

自然奇幻的敌人

在自然奇幻世界中，对手往往是灾难性的灾难或古老而强大的怪物。当对手是一个人时，他们通常是被某些事误导的，他们的行为大多是为了他们认为对社群有好处的：大多数时候，他们会在英雄挫败他们的计划后看到真相。然而，“真正的敌人”通常是无法具象化的东西，比如需要巨大的牺牲才能平息的自然灾害化身一类。

你的世界可能是...

科技奇幻

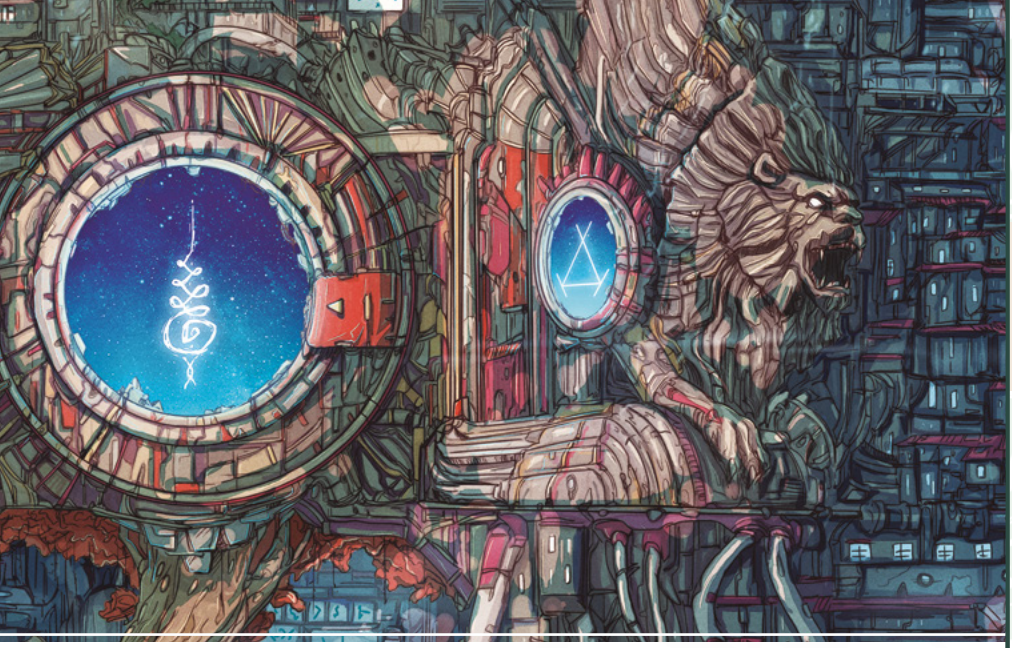
大雨从被污染的云层中倾泻而下，落在铜管和钢管上发出清脆的叮当声，从一座建筑传到另一座建筑之中。巨大的工业烟囱的影子投射在这个破败的世界，工厂从这个**科技奇幻**世界的深处吸取能量和电力。

科技奇幻的主题和主角

在科技奇幻世界中展开的故事基调通常更黑暗、更严肃；它们围绕着对自然资源的开采、不受约束和无情的科学实验，以及富裕精英滥用权力展开。
他们的主角通常是反对不公正的人：

- 被精英夺走了一切，伤痕累累的**英雄**
- 寻求与世界和谐的魔法使用者中的**最后幸存者**
- 对自己过去的行为感到厌恶的**前雇佣兵**
- 被冷酷的创造者抛弃的**失败实验体**
- 在他人的毁灭之上实现了自己繁荣的**富家继承人**

这些主角们一起与统治世界和人民心灵的少数人进行绝望的斗争。



科技奇幻的经典地点

科技奇幻的地点通常采取字面意义上的“上与下”的形式，在那里，富人的闪亮宫殿会从下层贫民窟中每天挣扎的绝大多数人那里偷走阳光。城市外是耗尽了所有的生命和美丽，因为人类的贪婪而变得灰暗的贫瘠世界。

科技奇幻的魔法

在一个科技奇幻的世界里，魔法在很大程度上被科技所拥有，并变成了另一种权力、财富和战争霸权的直接来源。灵魂之流受到了严重的伤害和腐化，最初的魔法已经被遗忘，或者更有可能是被压制了。

科技奇幻的敌人

科技奇幻世界的对手应该代表现代社会的黑暗和工业和剥削的无情。他们既富有又有影响力，他们的权威同时建立在野蛮的军事力量和偷来的魔法或神器上。但也许他们最恐怖的品质是让许多人仍然把他们视为理想的领导者和奇迹般地白手起家的救世主，并愿意每天被剥削和压迫，徒劳地希望获得他们的青睐。如果不加以控制，他们的政治野心将导致不可思议的大灾难或全面战争。

游戏所需道具

角色扮演游戏最好的是它们通常不需要特别昂贵前提准备，最重要的规则书你已经有了！

要玩这款游戏，你需要以下道具：

游戏表格

这些打印表格可以用来追踪重要的游戏信息。

- **角色表**：用于追踪每个玩家角色的信息。第一页包含了大部分的数据，而第二页通常会在你的角色力量增长时用到——或者当他们学会使用魔法时。
- **团队表**：所有的参与者都可以共享，并使用它去追踪角色，生物以及他们所遇到的位置。它还列出了你在旅行中经常使用的消耗品清单，如药水和解毒剂。
- **世界表**：通常由GM管理，用于记录与游戏世界有关的重要信息——王国、强大的角色、历史事件和尚未解决的重大谜团。
- **地图表**：你的游戏世界的地图，用来计算旅行距离和标记的重要特征的位置，如城市，神殿，堡垒和废墟。游戏开始时你只有一张地图，但当你探索未知领域时，可能会使用更多地图。

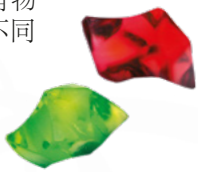
如果你购买了正版pdf你应该可以下载到全套表格。如果没有，你也可以去官网fabulaultima.com下载它们。

纸张、铅笔和橡皮擦

大多数时候，你会想要用铅笔在你的纸上写，这可以让你很容易地纠正错误和更新任何你记录的信息。你还需要几张白纸，以便快速做笔记。

指示物

有些角色会有特殊的“点”供他们支配：玩家角色有物语点Fabula ，反派有终结点Ultima 。你需要两种不同颜色的代币来表示这些东西。

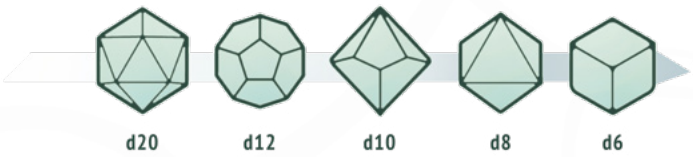


骰子

这款游戏使用各种不同形状的骰子：

- **六面骰**，也被叫做d6——你们应该很熟悉了
- **八面骰**，也被叫做d8
- **十面骰**，也被叫做d10——“0”的那面代表10
- **十二面骰**，也被叫做d12
- **二十面骰**，也被叫做d20

这些骰子有时会出现在“**1d6+1d10**”的注释中，这意味着你需要一个六面骰子和一个十面骰子并将它们相加，或“**1d8+1**”，这意味着丢一个八面骰子并将结果加1。当游戏使用术语“**骰尺寸**(die size)”时，它意味着骰子上的面数——例如，d10的尺寸是10。有些效果会降低或提升使用骰子的骰尺寸：例如，降低的d8会变成d6，而提升的d10会变成d12。骰尺寸从高到低如下图排序：



你可以直接在淘宝之类的网购店里买到物美价廉的实体骰子，或者干脆用一些骰子机器人也是可以的~

玩家

如果你是一名玩家，以下是你应该如何开始游戏：

阅读这本书

一定要阅读**游戏介绍**——嘿，你已经在做了！学习**游戏规则**，熟悉**世界创建**，**团队创建**和**角色创建**过程。你需要避开**生物库**章节，因为你的GM可能会让你对抗其中包含的一些生物———这是剧透！

收集合适的工具

要玩这个游戏，你需要**铅笔**，**橡皮**，你英雄的**角色表**，**团队表**，和你自己的一套**多面体骰子**，如果可以的话，还得有一套备用的骰子，和桌子上的其他人分享。

创造游戏世界

与所有人一起，你们手中将诞生一套充满了奇异的怪物，伟大的奥秘和强大的魔法的奇幻世界设定。

在这么做的时候，你必须坚持前面讨论过的**八大支柱**——但除此之外，你可以自由想出任何你想要的区域、角色和故事！

为你的小队选择一个原型

一旦你为你的故事创造了一个游戏世界，你必须选择你的角色将组成的群体：你是要成为神器的**守护者**，反抗腐败帝国的**革命者**，还是**被命运安排在一起**的英雄？

与你的GM和其他玩家讨论你想要讲述的故事类型——然后，选择一个合适的小队类型！

塑造你的英雄性格

记住你的团队和世界的独特特征，创建你将在游戏过程中控制的玩家角色PC 。讨论每个角色在你的团队中的角色，以及任何其他可能的关系！

与所有人合作

在玩游戏的时候，要注意其他人在说什么，记住要给每个人留下发光的空间 每个英雄都应该在聚光灯下有自己的时间。尽你最大的努力与其他玩家合作，确保你的桌面吹逼环境愉快和友好。保持好奇心和热情，为小队提出目标，并与他们相互支持！

对正在进行的战役做出贡献

把你的能量和想法带到桌上，通过和其他人合作创造一个故事。如果你想让角色的情感和缺陷成为这个分享故事的生动部分，那么就采取相应的行动：在**《最终物语》**中，所有参与者都要为游戏体验的质量承担同等的责任。

————将你的角色视为塑造持续叙事的工具。

扮演英雄

《最终物语》的主角是英雄和冒险家，具有独特能力和史诗般的有时是悲剧的、命运的超越一般人的人物。当你玩这个游戏的时候，记住这个前提：表现英勇，面对挑战不退缩，努力让世界变得更美好。有时候，让你的角色去做一些你不愿意做的事情是有意义的：这就是角色扮演游戏的魅力所在--让你的角色带领你踏上探索之旅！

改变和发展

你的角色不应该是一成不变的：虽然他们的过去可能是复杂而悲惨的，但他们在游戏过程中改变和成长的方式要重要得多。

角色进化是冒险的核心！

游戏主持人

如果你是GM，你该如何开始游戏呢？

阅读这本书

请确保阅读**游戏介绍**--你已经在这么做了！学习**游戏规则**，熟悉**世界创建**、**小队创建**和**角色创建**过程。你还应该特别注意**GM一章**，并学习如何查阅**生物库**。

收集合适的工具

要玩这个游戏，你需要铅笔，橡皮，一张关于你游戏世界的世界表和几张地图表（取决于你世界观的大小）。一开始你可能只需要1张就够了，随着冒险展开你可能会逐渐增加新的地图表。最后，你自己的一套多面体骰子，如果可以的话，多带几套备用的骰子以防万一。

遵循规则

如果你认为一个或多个游戏规则应该被改变，请与所有玩家讨论。千万不要独断专行，这样所有人都不会开心的。

参与世界，小队和角色的创建

在**创建世界**、**创建小队**和**创建角色**的过程中协助玩家们。利用这段时间解决很多问题：每个主角的核心主题是什么？什么经历将他们联系在一起？他们有共同的敌人吗？把一切都记下来--这些都会帮助你在游戏过程中创造出有吸引力的场景。

为游戏世界注入活力

无论你们共同创造了怎样的游戏世界，你们都有责任在其中加入奇妙的地点、危险的怪物和强大的对立面。各类设定紧扣**八大支柱**，每当你认为某个玩家角色可能知道某个地方或事件时，请相应的玩家提供创造性的意见。

为你的反派人物注入活力

在描绘游戏中的主要反面人物时要非常注意，并确保忠实于他们的目标和动机。正如主人公是英雄一样，他们的对手也是强大而可怕的敌人，他们往往隐藏着可怕的秘密。你要尽最大努力，始终描绘出他们造成的迫在眉睫的威胁，并保持较高的压力。

与其他人合作

在玩游戏时，要注意其他人的发言，并鼓励每个人都发挥积极作用。每个参与者都应该有自己的出场时间。尽力与其他人合作，确保游戏环境令人愉快和受欢迎。

游玩时再弄清到底发生了什么

永远不要强迫玩家，确保不要把他们 "推向 "某个特定的事件：让他们的行动和目标来引导你。抵制诱惑去创造预定的情节——让英雄的选择和行动告诉你玩家真正关心的故事的哪些方面。

如果你习惯于其他TRPG游戏，在这些游戏中，GM控制着故事的发展，并提前准备好场景，那么在玩这个游戏时，就不要再这样了——在这里，你必须只围绕玩家决定做的事情来编织情节，并根据情况的需要向世界添加细节。游戏给了他们很多工具来影响和塑造故事，甚至包括改变你之前引入的情节元素的能力。

问题，建立在答案之上

通过向其他人提出问题来推进行动。你现在要做什么？你对发生的事情有什么感觉？你愿意为此冒生命危险吗？你将如何告诉你的母亲？提出大量的问题，然后在玩家们的回答的基础上进行游戏

寻找灵感

不管是故事、想法、图片、人物、音乐和地图，要确保利用所有可能的灵感来源。

游戏规则

本章包含了游玩所需的核心规则。这可能是书中最重要的章节，无论你是GM还是玩家，都应该认真阅读。在这一章中，游戏机制以最直观的方式呈现;然而，有时你不得不在页面之间跳转，以获得事情是如何工作的全貌。我保证这种事不会经常发生!

有用的建议和改变规则

在此过程中，你会发现本章的大部分内容都包含了如何充分利用游戏规则和机制的建议。你还会发现，有时同样的情况可以通过不同的方法解决——规则之间有些重叠。

这是设计好的。考虑到游戏的广泛范围和许多可能的场景，规则必须是灵活的——但这也意味着你必须学会如何和何时使用它们。这就是为什么在任何可能的地方都包含了大量的**建议**：因为这本书旨在以最简单的方式理解，以便每个规则背后的目标和意图都是清晰的。

当你越来越熟悉这些规则时，你可能会想要改变或调整其中的一些，这完全没问题。本书中没有任何内容是一成不变的，而是一款功能游戏，其组件之间相互作用，共同为你的游戏带来史诗、英雄和奇幻的故事。对于这一点，一定要仔细考虑你所做的改变：它们可能会影响比你预期的更多的元素。为了让游戏更容易，书中包括各种**可选规则**，可以用来安全地定制您的游戏体验。

毋庸置疑，当你想要改变某些内容时，一定要与游戏团队进行讨论：除非所有人都同意，否则你不应该改变任何内容。

场景

为了游玩游戏，你必须首先理解**场景**的概念。

场景是包含开始到结束的一段游戏过程的片段，专注于特定的角色，障碍或冲突。

场景是将游戏分割成可管理的“时间段”的简单方法，同时也充当“舞台”：不属于当前场景的角色可能不会执行任何影响故事的动作。

GM负责设定每个场景的开始和结束，但玩家也可以要求GM设置特定的场景。

一般来说，场景的流程是这样的：

1. GM会介绍场景并描述情境(即设定**场景骨架**的过程)，特别是包含以下内容：
   - 有哪角色出现在场景中(这通常是不言而喻的)。
   - 问题发生的时间和地点。
   - 角色可能与之互动的生物、物品或其他元素。

   GM应该把事情简单化（有时一两句话就足够了。）
2. PC与场景中出现的事物互动，他们的行动和决定推动着故事向前发展。GM描述环境和NPC的反应，并根据需要添加场景细节。角色也可以进入和/或离开场景，前提是GM同意。

   此外，有时角色的行动结果需要通过掷骰子（**检定**）来决定。
3. 游戏管理员可以在任何时候结束场景，通常是用发生的事情的简短描述来结束。你通常应该在以下情况下结束一个场景：
   - 问题已经解决(不管是好是坏)。
   - 游戏转移到不同的时间或地点。
4. 一段场景结束，另一段场景开始。

一旦你开始实际游戏，你就会发现场景会自然而然地流动，所以你很少需要检查场景是否结束。

但是，有些规则和效果严重依赖于场景结构：例如，许多**咒语**会持续"直到场景结束"，这些是你需要注意的！

冲突场景

当英雄的目标与另一个阵营的目标发生冲突时，事情会变得很激烈，GM可能会宣布**冲突场景**的开始--这有可能是一场战斗，可能是致命的追逐，也可能是与国王紧张的会面。在一场冲突中，摄像机"变焦"和角色的行动应该被更详细地跟踪。

你之后能找到更多关于冲突的信息，但你应该首先阅读**检定**规则。

插曲场景

游戏中会有一些剧情进展缓慢的时刻--穿越平原的长途跋涉、下洞窟之中的漫长下坡路、在镇上休息的一晚，甚至是花一个月的时间等待队友的归来。我们可以将这些场景描述为一系列展示英雄执行各种活动的短暂休息帧，而不是一个时刻一个时刻的不同场景。

在一个**插曲**中，每个玩家描述他们的角色所执行的一般任务，无论是在村庄中搜寻某人还是在地下城中警戒危险到来。然而，如果玩家想要与某人或某物进行详细的互动，你应该切换回标准场景。当角色想要追求长期目标时（比如**造物**或者**旅行**），这样的插曲幕间戏尤其有用。

GM场景

如果GM想要的话，他们可以开始一段没有玩家角色的场景，在这时玩家只是**旁观者**，与他们的角色是分开的。这些**GM场景**可以用来预示一个事件，介绍一个未来的威胁或展示**反派**在行动：就像视频游戏中的过场动画，或许多电影和电视节目的标题前场景。

GM场景是增加反派深度和提供叙事紧张感的绝佳方式。

聚会和战役

既然已经知道了场景规则是如何运作的，让我们来谈谈**聚会**和**战役**。

聚会

当多个场景组合在一起时，就形成了一次**聚会**。简单地说，当你坐下来玩游戏时，一次聚会就开始了，当你决定停止游戏时聚会就结束了——通常是因为你已经没有时间了，或者你认为这个时候暂停比较好，也可以是为了要留个悬念。

典型的一次**最终物语**聚会我们推荐大约**4个小时**长短。玩家越多，每次聚会的时间就越长。

游戏聚会的内容通常接近于你在某一集电视剧中看到的内容类似：主角探索特定的地点或问题，并以某种方式改变它；这反过来又影响了一个更大的总体叙述的内容——**战役**的叙述。

战役

就像多个场景形成一次聚会，多次聚会就形成一场**战役**：你的团队的整体故事，也是你所贡献的英雄故事。

战役没有固定的持续时间：有些人几周就结束了，而有些人则会持续玩上好几年。当你第一次坐下来玩《**最终物语**》时，也最好表明你的时间——这将有助于你制定时间表。

最终物语的设计理念是一个战役最好的体验在**20至50次**游戏聚会内。如果你想加速，后文会有其他方法。

重要的规则

盟友

游戏中的一些效果会影响“盟友”。在游戏中，盟友就是你在当前场景中认为是自己盟友的人。如果一个效果专门针对盟友 而不是简单的生物或角色，你**不能**对自己使用。

总是向下取整

在游戏中，你有时需要将数字减半或除以某个值。当这种情况发生时，小数**总是舍入到最小值0**。（比如3.6舍入到3，-1.2舍入到-2）

加、减、乘、除

如果你需要对同一个数进行多次运算，你必须按以下顺序进行：**加>减>乘>除**。

特殊优先

如果游戏中的某一特定元素与总规则相矛盾，那么该这些特殊规则优先使用。

例子：通常情况下，一个玩家角色不能同时装备两个护盾。然而，**双护盾者(Dual Shieldbearer)**技能允许你装备两个盾牌。

时机问题

有时候一个规则或效果会导致多个选择或效果的触发，所以知道谁先行动是很重要的：

- 如果所有的选择和/或效果都由同一个人控制，这个人将选择应用它们的顺序。
- 如果选择和/或效果由不同的玩家角色控制，那么控制它们的玩家需要自行决定顺序。如果他们不能达成一致，随机决定谁优先选择。
- 如果有些选择和/或效果是由玩家角色控制的，而有些是由非玩家角色控制的，那么**玩家角色总会先起效。**

角色剖析

在**《最终物语》**中，所有与你的角色相关的信息都被记录在一个**角色表**中。为了更好地理解本章的其余部分，你必须熟悉下面描述的术语。

特质

每个角色共有三个不同的**特质**：

- **身份**：这是一个概括了你的角色的总体概念的简单描述——比如“天空海盗”或“失去了公主的骑士”。当你创建你的角色时，你可以选择你的身份，当然如果你觉得你的角色已经发展到不再适合你的时候，你可以更改它。
- **主题**：这是一种驱使角色行动的强烈理想或情感，如**愤怒**、**正义**或**野心**。这也是你在角色创造过程中会选择的东西，它可以随着你的角色在游戏过程中的发展而改变。
- **起源**：这就是这个角色的来源，他们的家乡在何处。

在游玩的时候，

你可以**触发你的特质**来获取额外加成。

羁绊

英雄需要联系在一起才能变得更强大，**羁绊**正是这一代表。羁绊可以与一到三种**情绪**联系在一起，每种情绪都属于三种不同的配对，如**角色表**所示：

- **赞赏**或**自卑**
- **忠诚**或**怀疑**
- **喜爱**或**憎恨**

你每有一种羁绊配对中的情绪，你们之间的**羁绊强度**就+1（假设3对情绪里都含有1种，则最高羁绊强度+3）

例如：如果你对索菲亚公主有一个**自卑**和**忠诚**的羁绊，这个羁绊的强度是2。如果你后来也开始对她产生**喜爱**感情，这种羁绊的强度就会变成3。

和**特质**一样，可以**触发羁绊**来提升你的骰数，也可以提升你帮助同伴的能力。

一个角色最多可以同时拥有六个羁绊，详见后文。

物语点

游戏有中一种强大的货币叫做**物语点**，这些点数可以在面对逆境时获得，也可以用来**触发特质**和**羁绊**，以及产生各种特殊效果。玩家也可以花物语点在故事中引入新元素，塑造他们角色周围的世界！

角色等级

你的角色的**等级**是他们力量的抽象体现。角色通常从5级开始他们的冒险，最多可以升到50级。

平均而言，你应该在每一个阶段结束时获得足够的**经验值**以升级。升级系统的规则详见后文。

职业和技能

每当你的角色获得一个等级，这个等级将被放在本书中15个职业中的一个上：也就是说要么提升一个已经获得的职业，要么学习新的职业。每个职业都有不同的技能和能力，你可以选择你想要的职业——即使你和另一个英雄有相同的职业选择，你们的角色最终会在构建和发挥方式上非常不同。

有些职业技能可以多次学习，每次都可以变得更强或更灵活。当同一技能被多次学习时，它的**技能等级**(缩写为【SL】)也会增加。例如，如果你学习**守护者的要塞**(Guardian's Fortress)技能两次(见第197页)，它的SL将等于2。

如果你想要看看不同的职业和他们的技能，你可以在后文的**角色创建**中找到。

属性

角色的**属性**是他们在四个不同领域的训练和能力的抽象表示：

- **灵巧度**(DEX)：衡量的是精确度、协调性、技巧和反应能力。谨慎地移动，保护自己免受攻击，制造物体，并使用轻武器，弓和火器战等等的能力。
- **洞察力**(INS)：代表观察、理解和推理的能力。在调查情况、施法和保护自己免受魔法伤害时，这是很重要的。
- **力量值**(MIG)：是力量和刚毅的标准。大多数重型武器都依赖于“力量”，抵抗疼痛和疲劳的能力也与此和“**生命值**”这一属性密切相关。
- **意志力**(WLP)：决心、魅力和纪律性的体现。你使用意志力进行外交和说服的能力保证，但它也直接影响你施放咒语和使用特殊技能的能力(以**精神值**(Mind Points)的形式共同作用)。

每个属性都由一个骰尺寸表示，从六面骰子d6到强大的十二面骰子d12。有些效果会暂时改变你的属性骰尺寸：这被称为**当前**属性骰尺寸，而你的默认骰尺寸被称为**基本**属性骰尺寸。

生命值，精神值和库存值

这些点数代表角色可获得的三种不同“资源”。

- **生命值**(HP)代表角色承受疼痛和疲劳的能力。
- **精神值**(MP)代表角色的注意力和专注力。
- **库存值**(IP)是一种资源的抽象表示，即角色可以在“现场”创造消耗品的储备，比如治疗药水，解毒剂，爆炸水晶之类的。

物防和魔防

这两个参数通常在冲突中使用：

- **物防**是指角色避免被击中的能力。它可能代表躲闪打击(通常是对**高灵巧**的角色)，以及通过巧妙地使用盾牌和防具吸收和转移打击的能力。
- **魔防**代表角色预测和抵抗攻击咒语和类似魔法攻击的能力。它主要基于**洞察力**。

先攻修正值

这个数字表示角色在冲突场景中的快速行动能力。

装备和背包

一个角色可以装备各种各样的物品：**武器**，**盾牌**，**防具**，甚至强大的**魔法饰品**。所有无法装备的东西——比如第二套防具或不同的盾牌——都将储存在你的**背包**里。

消耗品和一次性物品，如药水和长生不老药，用你的**库存点**表示。

泽尼特

游戏世界中通用货币的代称。

检定

“检定”一词通常表示基于角色核心属性的掷骰：DEX, INS, MIG, WIP

一般来说，PC必须进行检定的情况如下：

- **规则要求：**打击目标、施法和使用类技能通常需要检定来决定成功或失败。没有需要检定描述的效果总是自动成功。
- **GM要求：**GM有权要求角色在尝试冒险动作、面对对手或对危险做出反应时进行检定。为了让游戏顺利运行，GM必须学会何时检定，何时不需要。

注意，**只有**GM才能要求进行检定，玩家**不需要**主动要求检定。

检定大多是公式，指示你必须掷什么骰子并将其相加。检定**总是要求你掷两个骰子**。

例如：一个具有**d6洞察力**和**d10意志力**的角色执行的【INS + WLP】检定将导致该角色进行d6和d10并将它们相加，从而生成2到16之间的总结果。

有些检定还要求你从摇出的总数中加减某个数字：

例如：一个角色执行【MIG+MIG】+5的检定，骰两次MIG，然后+5作为结果。

何时进行检定

对GM来说，知道什么时候进行，什么时候不做检定是一种通过不断尝试和错误而形成的经验技能。

以下的指导方针可能会有所帮助：

- **玩家角色是英雄：**除非有强大的对手或直接的威胁，否则玩家角色的行动就应该成功。找到酒馆不需要检定--另一方面，要想在不被当地匪帮发现的情况下到达那里，就得费点劲。
- **背景和环境：**根据发生的时间和地点，相同的操作可能需要检定。在平静的河流中游泳不需要检定，而在洪水中游泳则是极其危险的，需要检定。
- **相关的背景：**如果角色的**特质**或背景足以让他们获得成功，GM应该允许他们这么做。例如，一个贵族想要得到宫廷舞会的邀请几乎没有什么困难。
- **不可能的行动：**有些行动根本无法成功，但你必须发挥玩家的创造力！你不能从地球跳到月球，但你可以建造一艘飞船。你只需要记住，没有什么是毫无代价的，围绕玩家的想法构建有趣的情境即可。
- **相关的失败：**检定失败意味着情况变得更糟。如果失败对情况没有相关影响，GM应该简单地描述动作的结果，跳过检定。当角色没有在压力下行动时也是如此：他们的行动可能需要时间，但他们无疑会达到自己的目标。
- **遵守规则：**如果规则要求检定--或者不要求检定--那就照着规则来。在违反规则之前要三思，并且只有在所有人都同意的情况下才这么做。

检定的术语

以下术语是理解检定如何进行的关键：

- **修正值**：检定上加减的任何数值。如果你执行【DEX+MIG】+2检定，修正值是“+2”。
  如果修正值是+，就是加，是-，就是减。
- **结果**：在应用任何修正值后，检定生成的最终数字。
- **难度等级**：缩写为DL。如果检定的结果大于或等于该数字，则操作为成功，检定的难度等级将由规则设定或由GM选择。
- **高值**：缩写为HR。它表示在检定中掷出的两个骰子中较高的那个将被用于计算各种效果(通常是武器和咒语伤害)。
  例如，如果你d8 + d10作为检定出现了6和9，检定HR的结果是9。

大成功

当过程中两个骰子显示相同的数字，并且该数字是**6或更高**时，结果就是一个**大成功**。

换句话说，你将在**双6、双7、双8、双9、双10、双11或双12**时获得**大成功**。

如果你掷出一个**大成功**，你的检查就自动成功，你可以使用一个**机会**效果(见下文)。

大失败

当检定中的两个骰子都显示为**1**时，结果就是一个**大失败**，这与**大成功**是完全相反的：无论修正值是什么，一个**大失败**的检定总是失败——这不是由于角色的无能，而是因为一些不幸的转折导致的。当**大失败**时，在这个场景中控制敌人的人可以使用一个**机会**效果。

当玩家角色**大失败**时，他们立即获得**1物语点**(见后文)。

机会

机会是故事中意想不到的转折——有时好，有时坏。
当你得到一个**机会**，你可以从下面的列表中选择一个选项，或者想出一个适合当前场景的不同的转折。**GM对一个机会是否适合当前情况有最终决定权**，一些咒语和技能将允许你用其他崭新或者强力的方式去使用**机会**。

例子：小偷瓦莱娅在屋顶上跳来跳去，企图甩掉谋士的佣兵。GM需要一个【DEX+MIG】检定，瓦莱娅出了7和一个7，**大成功**！

控制瓦莱娅的玩家描述了她如何甩掉跟踪者，并选择了“**亲睐**”的机会：她大胆的表现将为她赢得村民的同情，而他们已经厌倦了伯爵的暴政！

机会	
优势	你或盟友的下一个检定将获得+4加值。
苦难	苦难：目标生物会**眩晕**、**动摇**、**缓慢**或**虚弱**(见后文)
羁绊	你对某人或某物建立了一种新**羁绊**，或者在你现有的**羁绊**中添加一种情感
失言	选择一个出现在场景之中的生物：做出一个由控制他们的人选择的妥协
亲睐	你的行为为你赢得了某人的支持或赞赏
线索	发现了有用的线索或细节。GM可能会告诉你这是什么，或者让你自己说明自己想要什么。
丢失	一件物品被摧毁、丢失、被盗或留下。
进展	你可以在**命刻**(Clock，见后文)上填充或删除两个部分
情节转折！	你选择的某个人或某物突然出现在现场。
扫描	你会发现目标的一个**弱点**或者一个**特质**
揭秘	你可以了解你所选择的生物的目标和动机

属性检定流程

最基本的检定形式是属性检定，其工作原理如下：

1. 进行检定的角色声明他们想要完成的**目标**，GM可能还想要你更进一步阐明通过检定能够获得什么。

   有时，目标将是成功应用一项【技能】

2. 控制角色的玩家描述了他们面对情境的**方法**，也就是说，**他们打算如何达成自己的目标**。

   基于这种方法，GM去选择需要检定哪些**属性**，如【DEX+MIG】或【WLP+WLP】。

   有时，使用什么属性将由特定的规则指定。

3. GM使用后文的表格作为参考来设置检定的**难度等级**(DL)。

   有时，难度级别将由特定规则指定。

   GM还必须告知对应**失败的后果**，确保所有人都明白**其中的利害关系**。

4. 角色投适当的骰子，将它们的结果加在一起，并应用来自技能、咒语、装备或其他效果的任何相关**修正值**。

5. 如果角色骰出**大失败**或**大成功**，应用相应的效果(包括自动成功与自动失败)。此外...

6. 如果**检定结果大于或等于难度级别**，则角色成功。如果**小于难度级别**，则角色失败。

7. 最后，检定的结果发生，改变了当前的情况：要么角色**实现了他们的目标**，要么**事情变得更糟**。

难度等级

检定的**难度等级(DL)**是对一个操作的复杂程度和风险程度的衡量。它将几个元素抽象为一个数字：

- 完成操作所需的专业知识。
- 任何有利或不利的情况：如恶劣的天气条件，能见度低，疲劳或超自然的影响。
- 缺少实现角色目标所需的重要资源 时间、空间、材料等 。
- 行动对故事的影响，不管是现在还是以后。

总而言之，难度是当前形势如何阻碍角色的抽象表现。在确定检定的难度级别时，真正应该问自己的问题是，如下表所示，“谁有可能完成这个任务?”

难度等级参照表

DL	动作难度	谁有可能完成这个？
7	**简单**	任何受过训练或有天赋的人
10	**正常**	一个有相关能力的或者极有才华的人
13	**困难**	专家或天才
16	**极难**	这个领域里最优秀的人

试试DL10

如果你是GM并且你发现自己在如何为检定设置一个合适的DL这件事情上犯难了，不如试试**DL10**：这不会太高或太低，而且记起来很容易。

游戏中的检定

现在您已经了解了检定背后的机制，让我们看看它是如何在游戏中工作的。

我们的英雄们被允许觐见雷尔德村的大宗师，在对抗阿尔玛拉皇后的军队的战斗中，他的帮助将是无价的。
由于雷尔德的人们精通哲学和魔法，所有人都同意谈判应该由团体的学者布里吉德来处理。
布里吉德的玩家Emil描述了她的**目标**和**方法**：“布里吉德不喜欢拐弯抹角，所以……我只会站在他面前，向他解释阿尔马拉的军队越来越近了。如果雷尔德人能够阻止他们翻越山口，军队将被迫走更长的路线，我们将有更多的时间准备战斗和疏散当地人。”
GM点了点头。“好吧。你觉得还有什么可以利用的吗？这可不容易说服他，你这是让他置自己的人民于不顾。”
“我…不是真这么说。但我要补充一点，如果他拒绝，我们仍计划与帝国作战，拼尽全力。这意味着他的村庄和关隘迟早会成为帝国军队的作战基地。”
“哦，我本来想用**洞察力+意志力**，但你几乎威胁到他了…所以**意志力+意志力**似乎更好。”
“哦，我**意志力**点的很高，所以感觉我还得谢谢你？”
“你的玩法有点冒险。如果检定失败，你可能会被赶出这里。但他们保守着很多秘密，不希望这些秘密落入帝国之手…正因为如此，游戏的**难度级别只有**10。”

布里吉德的**意志力**为d10，她骰出2d10加在一起。结果只有5！

通常情况下，GM要通过考虑角色所陈述的目标和他们的检定结果来描述行动的结果，然而，后退一步并再次要求可能能够获得更好的效果。

“这看起来不妙，4你告诉我你在哪里搞砸了怎么样？”

“你知道吗？我认为问题在于我和他的学生有之间有嫌隙。我这是在暗示他的人民在对抗帝国的时候毫无胜算。”

“哦，我很喜欢！这个理由，但是他没有，你很快就被护送出了村子。”

成功和失败

当你描述检定的影响时，请记住以下几点：

- **永远不要颠覆结果：**无论前提是什么，检定的结果都必须适用于它是什么。在赌桌上没有人能把失败变成成功，反之亦然：否则，为什么要掷骰子呢？玩家角色可能会以多种方式影响检定，如**触发特质和羁绊**以及**以一定代价成功**。
- **成功就是成功：**如果一个角色在检定中成功了，他们便能够面对各种困难并获得胜利。GM不应该要求进一步的检查去"确认"他们的成功：这是他们应得的。如果你认为一个目标需要多次检定，使用**命刻**(见后文)
- **没有重新来过：**欲望就像成功不需要进一步的确认，失败意味着你不能"再试一次"，除非情况在某种程度上发生了巨大的改变。

可选规则：以代价获得成功

这一规则允许玩家角色将失败转化为成功，但这需要付出高昂的代价。当一个角色检定失败时，任何人都可以**用付出代价的方式来获得成功**。GM可以根据自己的需要调整这一行为成本，然后执行检定的玩家可以接受或拒绝。

当决定成本是否合适时，记住这个规则应该将角色置于一个艰难的位置，或者从他们身上拿走一些重要的东西。如果不费什么力气就能弥补失败，那一定是出了问题。

回到前面的例子：大宗师可能会听布里吉德的辩解，但前提是她公开道歉并承认他的学生比她好。

如果你的角色**大失败**，不能够以代价成功

当你以代价获得成功时，检定HR和**结果**保持不变

触发特质重骰

玩家角色可以尝试通过触发他们的核心**特质**之一来扭转局势：他们的**身份**、**起源**和**主题**。

例如，一个角色可能以**暗影骑士**为身份，以**高尼亚帝国**为起源，以**罪恶**为主题。

在检定后，玩家角色可以花费**1个物语点**并**触发他们的特质中的一个**并立即使用其中一个或两个骰子并再次掷骰子，用新的骰子结果替换旧的结果。他们可以在相同的调用中多次这样做，但每一次新的重掷(一个或两个骰子)将花费另一个物语点。如果你的角色在检定中**大失败**，你不能调用特质。

例子：理卡德法师正冲向魔法飞艇的停靠平台。他的同伴埃德加和瓦莱娅被囚禁在船上。离飞艇起飞只有几秒钟了；Nadia(GM)要求理卡德的玩家Mark执行一个难度为13的【DEX+MIG】检定：考虑到理卡德在两个属性中都只有d6，情况相当绝望。马克掷骰子得到6和3，这显然不足以让他成功。然而，里卡德还有2个物语点。

“理卡德的身份是一个**年轻的旅行法师**，这在这里没什么用。马克皱着眉头，“他的出身是**玛洛恩村**……这也无济于事。但是……我仍然可以使用我的主题！”

“所以你想怎么做？”Nadia询问道。

“理卡德的主题是**归属感**。他非常害怕失去他已经找到的伙伴，害怕再次孤身一人。我想这会让他超越自己的极限！”

“是吗，说得通，你要重骰3吗？“

“当然，我希望能来个**大成功**……哦，你看，又是一个6。”

该地区看到一个戴着尖顶帽子的瘦弱男孩从平台上跳了下去；但是飞艇起飞的时候他拼命抓住起落架！

如果玩家想要消费物语点，他们应该以一种与自己的**身份**、**起源**或**主题**相一致的方式描述自己的行动。基本上你不应该这么做———但话说回来，作为玩家，你有最终的决定权，决定如何以及何时使用你的物语点。

触发羁绊来提高检定结果

就像一个角色的特质可以用来掷骰子一样，**羁绊**——也就是他们对他人的感情——可以让他们增加检定的结果。

在执行检定后，玩家角色可以使用**1个物语点**，并**触发他们的羁绊**，将该**羁绊的强度**添加到结果中。有关羁绊及其强度的更多信息可以见后文，每次检定只能使用**一次**。

回到前面的例子：让我们假设理卡德调用他的主题来重掷，但骰子是6和5；不幸的是。这是不够的。于是mark还剩下1点命运点：他可以用它来重掷获得**大成功**，但有一个更安全的选择：他决定自己调用与安提格尔斯的羁绊。这是一种**自卑**(因为安提格尔斯是一个更强大的法师)和**仇恨**(因为他偷走龙石岛时摧毁了里卡德的村庄)的结合羁绊。
“我想我不能允许他从我身边夺走任何人。这不会像上次…我会在那里阻止他，不惜一切代价。”
GM点了点头。“这是一个**强度2**的羁绊，这意味着你到达**13点**，成功了！”

羁绊应该只在它有意义的时候被触发——就像特质一样，你不应该在它感觉有些强词夺理时使用这样的功能。

可选规则：故意触发失败

如果你使用这个可选规则，玩家可能会触发他们角色的**羁绊**和**特质**来故意不通过检定，从而获得物语点数。

在每个场景中，玩家都可以在检定之前描述角色的**羁绊**或**特质**是如何阻碍他们实现目标和成功的——执行此操作而不是执行检定本身。

然后，检定被视为自动失败，**结果**和**HR值**为0。然后，角色获得**1物语点**。

你不能在支援检定(Support Checks)上使用本规则，也不能在故意触发失败的检定上再**以一定代价成功**。

命中检定

这种类型的检定与普通的属性检定类似，但它是在角色想要攻击或准备自卫的目标时执行的。每种武器都列出了其特定的**命中**公式：例如，**钢铁匕首**需要投【DEX+INS+1】。难度等级通常等于目标的**物防**。

当执行命中检定时，HR将被用来决定你造成的伤害。你可以在之后找到更多关于攻击的内容和武器

施法检定

这种类型的检定就像普通的属性检定一样，但它是在角色想要施放一个**攻击咒语**或执行**仪式**时使用。属性将取决于角色使用的魔法类型。

当执行魔法检定时，有时会使用**HR**来判断施放咒语的有效性。

对抗检定

这种特殊的属性检查是决定角色间竞争结果的最快方法，如比赛，追逐或辩论。

参与对抗检定的每个角色执行相同的属性检定，没有难度等级 谁得到最高的结果谁就是赢家。在平局的情况下，再次进行重复检定，直到决出胜者。

在对抗检定期间，**大失败**是最低结果，**大成功**是最高结果，如果两人同时大失败或大成功，则平局并继续重复检定，但是**机会效果**依然适用。

例子：骑士Montblanc正努力挣脱龙的魔掌。GM使用【DEX +MIG】声明这是对抗检定。montblanc投d8+ d10，但龙拥有强大的d12+d12：Montblanc得到8和8，而龙得到9和12。尽管龙骰出了21的总值，但Montlanc的**双8**是一个**大成功**：克服重重困难，勇敢的骑士设法逃脱了怪物的致命爪子！

开放检定

这种特殊的属性检定没有难度级别：相反，结果表示角色的表现如何。这些检定通常在研究信息、检查区域或回忆重要知识时使用。

当你进行开放检定时，只需将结果与下表进行比较：在研究一幅古画时，13表示你设法获得了值得考古学家专家关注的信息，而8则只能让你获得艺术家想要描绘的东西的基本提示。

结果	效果
7+	一个稍加训练或有天赋的人所能完成的事情。
10+	一个有能力或非常有才华的人能取得的成就。
13+	天才，专家或真正天才的作品
16+	值得载入史册的成果。

环境修正值

如果角色在非常有利或不利的位置进行检定，GM可以对结果施加+2或-2的修正值。

例子：卡米拉公主正试图说服强盗女王雷莫拉停止袭击附近的村庄卡尔萨；然而，雷莫拉的手下托里斯却反对她。这是一次对抗检定，但卡米拉也代表她的家族向雷莫拉提供了帮助。

因此，GM给予卡米拉的检定+2。

大多数情况下你不需要使用环境修正值——调整难度级别就足够了。然而，当难度由规则确定时(如命中检定)或在对抗检定期间(如上例所示)，就可以使用。

如果你是GM，使用环境修正值来体现那些利用对手特质、个性和目标的方法。

团体检定

角色可以选择合作，以增加他们在特定情况下的成功概率。

团体检定的流程如下：

1. 角色们提名一个**领队**：这个角色将进行最后的检定并决定行动的结果。其他所有人都充当**辅助**角色。

2. 每个**辅助**角色进行的**支援检定**(如上文)，条件与**领队**将要进行的检定相同，但其难度固定为10。在支援检定过程中的**大失败**和**大成功**不会产生任何**机会**，但仍算作自动失败和成功。

3. 每个成功通过检定的**辅助**角色将为**领队**的检定提供一个+1。

4. 如果任何一个成功的**辅助**角色对**领队**有一种**羁绊**，那么羁绊的**最高强度**也会加到领队的的检定中。
记住，**只加羁绊强度最高的那一个辅助角色。**

5. **领队**进行最后的检定，过程与平常一样，如果出现**大失败**或**大成功**会产生**机会**。结果会影响所有参与团体检定的人。

当多个角色一起执行相同的操作时，团体检定是非常有用的；GM对是否可以或应该进行团体检定**总是**有最终决定权。

例子：三位英雄试图说服大猫头鹰允许他们进入她的古老图书馆。**领队**进行了DL13的【INS+WLP】属性检定，而两个**辅助角色**则进行了DL10的【INS+WLP】支援检定。他们都成功了，而且其中一个人对领队有**强度2**的羁绊。因此，领队的检定将得到一个等于+4的总加成。

经常使用的检定

下表列出了可能需要进行检定的情况和涉及的典型属性。

情形	建议检定类型
悄悄地移动，隐藏起来，不被注意	【DEX + DEX】
躲避陷阱或寻找方法逃离坍塌的建筑物	【DEX + INS】
预测别人的动作并出其不意地抓住他们	【DEX + INS】
完成一件手工艺作品或修理某物	【DEX + INS】
以优雅的动作吸引别人的注意力	【DEX + WLP】
检查或调查某人或某物	【INS + INS】
记忆有关某事的有用信息	【INS + INS】
在谈话中从某人那里获得信息	【INS + WLP】
通过外交手段说服某人	【INS + WLP】
艰苦的工作，如抬起门框或推送雕像	【MIG + MIG】
抗拒强烈的疼痛或疲劳	【MIG + WLP】
用自己的力量恐吓别人	【MIG + WLP】

可选规则：共同选择属性

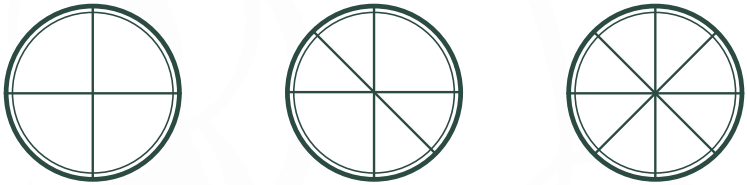
如果你使用这个可选的规则，玩家可以决定他们所进行的每项检定中涉及的一个属性，而GM则决定另一个属性(可以是同一个属性)。

这条规则**不适用于**其属性已由规则确定的检定。

命刻

你也可以叫这个是**计时器、计数器、跟踪器**或**倒计时**。命刻是一种可以追踪不断变化的情况、不断逼近的危险或人物在某一任务中的进展的工具。

命刻这一设计是为了处理那些无法通过单一检定来解决的复杂活动，是GM在场景中管理节奏的一个好帮手。



命刻是一个被分成若干刻度的圆圈，每个刻度都代表着完成目标或发生事件的一个步骤。比如：

- 当小队潜入一个被守卫的区域，并且不能惊动看守者时，失败的检定可能会填在"高度警戒！"的命刻里。

- 当英雄们意识到他们无法在通常的战斗中击败一个巨大的敌人时，他们可能会选择采取不同的战术：打击石柱，使屋顶倒塌在敌人身上！在这种情况下，命刻可以用来记录天花板的支撑力有多弱；一旦命刻填满，怪物就会被压在碎片之下
- 当一个强大的巫师执行一个改变世界的仪式时，一个名为"天启"的命刻可以被用来表示还有多少时间可以阻止他！

如同时钟通常有**四到十二**个数字，命刻分为四到十二个刻度，这取决于它代表的任务的复杂程度。命刻一般由GM创建和管理，但应该**所有人都能看见**：这应该能使得游戏变得紧张又刺激。它们也应该与特定的障碍、目标或危险相联系，但不是与特定的方法或途径相联系：这将允许角色以不同的方式与它们互动。让我们看看上面描述的天花板倒塌所需的：角色可以通过打击柱子、用魔法粉碎，甚至将敌人砸向柱子上来完成这一任务。

推进命刻

一般来说，命刻是通过检定来推进的：

- 如果检定成功，就填充一个刻度
- 如果检定的结果超过了难度等级(或者在对抗检定中超过了对手)**3或更多**，则填充一个额外的刻度；如果是**6或更多**，则填写两个额外的刻度。
- 如果检定是**大成功**，相应的机会可以用来填补两个额外的刻度。

反之亦然，代表威胁的命刻会随着检定的失败而逐渐填满，特别是以较大的幅度失败时：

- 检定失败时，填上一个刻度。
- 如果检定的结果比DL(或对方检定的结果)**低3或更多**，则填写一个额外的刻度；如果是**6或更多**，则填写两个额外的刻度。
- 如果该检定是一次**大失败**，则GM可以用相应的**机会**来填补**两**个额外的刻度。

例子：当Valea偷偷摸摸地穿过古代城堡中怪物横行的走廊时，她在难度为10的检定中掷出了6，GM在"被伏击！"上填了两个部分——其中一个是她的失败，另一个是因为她的结果低于DL3或以上。

命刻与故事

命刻应该总是与故事中发生的事情互动。GM应使用**环境修正值**，并调整**难度等级**，以代表来自玩家的选择和场景中发生的事件的优势或劣势。

失败的阈值

如果你用命刻来代表一系列复杂的操作来实现一个目标，你还必须确定这个目标何时会无可挽回地失败：是需要一次失败的检定，还是有一个平行的"失败"命刻以每当一个角色骰运很差时就会被填满？GM应该根据具体情况来决定这些，但必须确保在玩家接近挑战时告知他们。

回转命刻

角色也可以采取行动，减缓命刻的前进速度，消除一些被填满的部分，最终使其回到0——方法与填满命刻的方法相同。当命刻达到0时，GM可以将威胁消除，或者干脆让它消失。

例子：当英雄们与强大的女巫Chrona战斗时，她打开通往魔界的裂缝的仪式即将结束。玩家角色必须在击败女巫和减缓仪式的进展之间平衡他们的策略，一个10刻度的命刻将以自动失败的方式结束场景。

其他事件

如果GM觉得某个事件应该填补或删除**命刻**的一个刻度(即使该事件与检定无关)，他们可以自由地填补或删除**一个刻度**，或为一个重大事件填补或删除两个**刻度**。

一些角色的选择可能会自动填充命刻或使其完全无用——例如，打碎生命水晶的碎片会使"引导水晶的力量"的命刻失去意义。

GM负责丢弃那些在故事中不再重要的命刻，只要这不会剥夺玩家角色塑造故事的能力就可以。

冲突场景中的命刻

下一节将详细介绍**冲突场景**的规则——追逐、战斗、观众，以及其他东西！这些场景中的角色将与其他角色对抗。在这些场景中，角色们会为了实现目标而相互竞争，而命刻是跟踪每个人进展情况的绝佳方式，这一点在**推进目标**动作中有所解释。

例子：在Bertrand和Duma这两个对手的决斗中，GM给每个参与者分配了一个六节的命刻，第一个完成命刻的挑战者将赢得决斗。

使用命刻来控制节奏和压力

GM还应该使用命刻来表示英雄们有一定的时间来阻止敌人的计划，获得特定的物品，或了解信息。能够将剩余时间可视化，英雄们就能适当地管理他们的资源，并且应该感觉到每一个行动都是有影响的。

例子：如果他们想消除灵魂核心，并阻止皇帝征服该地区，英雄们快没有时间了！"巴别尔"号驱逐舰将在四天内投入使用。

GM在世界地图上画了一个巨大的命刻——只有四个刻度。

像这样的命刻是"时间追踪器"，通常不能通过检查来直接影响——它们应该是一个或多个环节的重点。

羁绊

羁绊是我们英雄的力量源泉。你已经知道羁绊可以帮助提高检定的效果或在团体检定中帮助盟友，但一些职业技能甚至是装备的效果也会从羁绊中受益。

情绪和强度

每一种羁绊都有以下六种**情绪**中的三种：

- **赞赏**：你相信你可以从这个人身上学到很多东西，并深深地尊重他们的努力和成就。
- **自卑**：你羡慕这个人，或者觉得自己在他们面前无能为力。他们的存在会让你沮丧，提醒你自己的失败。
- **忠诚**：这个人赢得了你的信任，或者你相信他们的理想。你会冒着危险去帮助或保护他们。
- **怀疑**：你不相信这个人的话，怀疑他们的意图。
- **喜爱**：你喜欢这个人，他们可能是你的恋人，亲爱的朋友，或者是你的家人。
- **仇恨**：在这个人面前，你几乎控制不住自己，不惜一切代价想要他们被打败。

这六种情绪被组合成三对，而同一个羁绊**只与每对组合中的一种情绪有关**：

- **赞赏或自卑**
- **忠诚或怀疑**
- **喜爱或仇恨**

羁绊中每有一种情感，该羁绊**强度**增加1(如果你在每对配对中都有一种情感，则强度增加**3**)。

如果你的羁绊中有**黑暗骑士贝尔菲戈**，你对他感到**自卑**和**仇恨**，那么这个羁绊的强度是2。

创建羁绊

羁绊通常是通过**休息场景**、使用**机会**或使用特定的技能所创建的。当游戏中的效果允许你“创建一个羁绊”时，你可以在你的角色表中添加一个新的羁绊，并立即绑定一个单一的**情绪**。这意味着所有的羁绊开始的强度都是1。

你可以对角色，国家，王国，组织，甚至宗教有羁绊，但你**不能对自己有羁绊**。

加强羁绊或改变情绪

你可以通过添加更多的情绪(最多三种情绪，每组一种)让你的羁绊变得更强大。这通常是在**休息场景**中完成的，这也将允许你转移情绪，并根据故事的最新发展调整你的配比。

消除羁绊

如果你已经有6个羁绊，并且想要创建一个新的羁绊，你必须首先删除一个现有的羁绊并解释你的感受和观点是如何改变的。

羁绊比死亡更强大

即使一个角色死亡或离开了你的故事，其他角色的任何与之相关的羁绊都会保留，直到被抹去。

羁绊的作用

羁绊让你的角色更强大，同时提醒你他们与世界其他地方和人们之间的联系。

不要回避复杂的关系，对某人既**感兴趣**又感**自卑**，或对某人既**恨**又**钦佩**，都会让你的故事更令人难忘。

对PC来说最好的选择通常是**让羁绊能够自然增长**，同时也从拥有许多高强度的羁绊中获益。

冲突场景

当故事达到高潮时候，也当每一秒都能产生影响时，**冲突场景**就可以开始了。冲突是**一系列快速的攻防转换**。在电影和电视剧中，你肯定会遇到这样的情况：场景的时间突然变慢，镜头会放大到角色的每一个动作上。

以下所有的内容都可能创造出良好的冲突：

- 在狭窄的城市小巷中追逐的场景。
- 在一个渗透的场景中，一些角色偷偷地躲过了敌人的监视，而盟友可能提供了一个有用的分散注意力或掩护行动的动作。
- 武装团体之间的小规模冲突或对抗危险怪物的战斗
- 一场包括来自敌对王国的相互冲突的军队的大规模战斗
- 一个有权势的人物和周围被影响的群众
- 两个宿敌之间的决斗

使用冲突场景

和其他场景一样，GM负责声明冲突的开始和结束。正确把握胜负时机的能力只能通过玩游戏来培养。从电子游戏、电影和漫画中汲取灵感吧GM——使用各种不同的媒体真的可以帮助你的游戏保持新鲜感！

你永远不应该忘记的一点是，**你并不是一定要在每一场战斗、追逐或辩论中都使用冲突规则**——相反，你应该在**真正戏剧化**的情况发生的时候使用它们。检定和命刻通常足以解决一个场景，而无需增加冲突规则的复杂性。

一般来说，每两个小时的游戏时间可以出现一个冲突场景。

冲突的流程

以下说明了冲突场景的所有主要步骤。
我们将更详细地解释每个步骤。

1. 确定哪些角色将积极参与冲突(是玩家角色还是非玩家角色)

   其他所有人都将被视为**多余的人**，大多数会逐渐消失在背景中。

2. 讨论每个参与者的**目标**。
   玩家角色还应该在冲突开始时声明他们装备了哪些道具。

3. 玩家角色执行【DEX+ INS】的**团队先攻检定**来决定哪一方先行动。这个检定的难度等级等于敌人中最高的先攻值。

4. 如果玩家角色成功了，那么每一轮第一个行动的参与者(**见步骤5**)将是他们一方的人。如果他们失败了，每一轮第一个行动的参与者将是他们的敌人之一。

5. 冲突被处理成一系列连续的**轮次**：在每一**轮**中，玩家角色一方和敌人一方**轮流**进行**回合**，从一方有主动的参与者开始。

   - 每个回合只允许一个动作。
   - 你不能选择“跳过”一个回合。
   - 如果一方人数多于另一方，保持尽可能长的互相轮流回合，然后让人数占优势的一方轮流剩下的回合直到回合结束。

6. 一旦所有生物都采取了行动，该轮次就结束了。

   如果冲突继续，新一轮开始：回到**步骤5**

7. GM可以在他们认为合适的时候宣布冲突场景的结束。这种情况通常发生在一方达到了他们的目标或目的，或当除了一方以外的所有各方都无法或不愿继续下去，或者当双方找到了一个可以接受的妥协条件的时候。

确定参与者

首先，在冲突中哪些角色会在现场扮演的主要角色，哪些角色会消失在背景中是要首先决定的。玩家角色通常都被期望参与到冲突中来，任何他们的重要的对手一样——但有时有些人可能更喜欢远离聚光灯。

例子：学者卡莉欧碧主动提出帮助一个名叫伦道夫的年轻强盗——她将在即将到来的审判中充当他的被告律师，GM决定将审判作为冲突场景进行：参与者将是莉欧碧和伦道夫，以及检察官Orbek。有趣的是，只有另外一个玩家决定让他们的角色扮演主要角色：骑士Montblanc将用他的名声来帮助伦道夫，而小偷Valea将避免出现在现场——她的出现可能会破坏其他人的信誉，而她已经完成了获取重要证据的工作。其他人——旁观者、警卫，甚至法官自己——都不会积极参与。虽然GM仍然应该描述他们的反应和行为，但这些角色将无法有自己在场景的目标或影响冲突的结果。

新的参与者也可以在冲突已经开始的时候加入：希望这样做的角色可以在一轮结束时加入(在一轮**步骤5**之后)。

讨论目标

每个参与冲突的角色都有自己的理由：也许你想偷一件珍贵的神器，也许是说服女王相信你的善意，或者避免成为怪物的午后点心。你的对手也会有他们自己的目标，从毫发无损地逃跑到结束你无休止的干涉都有可能。

在这个步骤中，每个参与者都应该明确他们在冲突中的总体目标是什么，至少在最初是这样。

GM可以自由地对一些对手的目标保密——可以这么说，如果发生了冲突，那是因为至少他们不希望英雄达到他们自己的目标！

先攻值

角色的**先攻修正值**表示在冲突发生的时候他们会以多快的速度做出应对。

- 在每次冲突开始时，玩家角色会执行一个**团队先攻检定**：
  这是一个依赖DEX和INS的**团队检定**

- **领队**检定的难度等级等于他们的敌人中最高的先攻值。
  辅助角色执行他们的辅助检定，DL与标准难度级别10相同。

- 无论你在团队检定中是**领队**还是**辅助角色**，记得把你的**先攻修正值**应用到你的结果上。

如果领队成功了，这就意味着英雄在冲突中占据了主动权，每一轮中第一个行动的参与者将是玩家角色一方的人；如果他们失败了，这意味着他们失去了这场冲突的主动权，每一轮中第一个行动的参与者将是他们的敌人之一。至于轮与回合之间的流转见下文。

例子：武僧西里达和法师里卡德在探索一条古老水道的废墟时，他们遇到了一个**青铜魔像**挡住了他们的去路！

GM要求进行**团队先攻检定**，里卡德很高兴有西里达**领队**。她只掷出6，但里卡德的检定是12(即使考虑到他所穿的防具造成的-2惩罚)。西里达的总值现在是7，这足以达到魔像的先攻值！

玩家角色占据了主动权，这意味着每回合的第一个回合将属于西里达或里卡德。

请注意，如果有新来的角色加入战斗，他们也只会简单的适应已经决定的战斗顺序。

轮与回合

冲突场景发生在一系列连续的**轮次**中。
在每一轮中，参与者轮流进行**回合**，从先攻更高的一方开始。

回到前面的例子：因为玩家角色占据了先攻主动，所以他们中的一个将会在每一轮中最先轮到自己的回合。然后，就会轮到魔像的回合了；在魔像之后，剩下的玩家角色将最终能够行动。然后，新一轮将开始。

每个回合只允许一个**动作**——但是，一些强大的技能效果可能会赋予角色在同一个回合中执行多个动作的能力。

- 如果轮到了角色的回合，角色**不能**选择"跳过"。例如，如果敌人刚刚采取行动，而你是唯一一个没有采取行动的玩家角色，你就**必须**采取行动。
- 有时一方会**在数量上输给**对手。如果发生这种情况，尽可能保持回合是双方轮流的，然后让人数优势的一方在回合结束前完成自己的剩余回合。

例子：在与两个pc和三个npc的冲突中，英雄占据了主动权，每一轮将如下:

PC 回合 ▸ NPC 回合 ▸ PC 回合 ▸ NPC 回合 ▸ NPC 回合

当每个参与者都完成了自己的回合(或者说完成了自己的"所有回合"，有些特别生物可能可以有多个回合)，这个轮次就结束了。

- 每一回合和轮都没有固定的持续时间：它们代表电影般的摄影动作和戏剧性的聚光灯照耀下的动作，而不是特定的时间片段。

- 尽管如此，在冲突的回合中加入命刻或类似的噱头是完全合理的(比如一个名为"倒塌的塔"的六段命刻，在每轮结束时计时——你可不想在命刻填满的时候还在里边)

动态回合秩序

因为回合的顺序不属于特定的角色，你可以从一轮到另一轮切换自己的动作顺序。

例如，一个女巫在最后一回合中发现了一个易受她的**冰魔法**伤害的敌人，她可以在下一轮开始时和队友们要求先开始自己的回合以迅速消灭他！

这是**《最终物语》**冲突玩法的一个基本技巧，学会协调行动的团队将比那些所有人都专注于单个策略的团队表现得更好。

动作经济

就像任何限制角色在对手有机会采取行动前所能执行的"行动"数量的游戏一样，**《最终物语》**会奖励你在资源使用上的聪明才智。

- 如果你是GM，不要在一方寡不敌众的情况下挑起冲突：他们很快就会被击溃。

- 一些强大的生物能够在每回合中进行多次回合——这些生物被称为**精英**和**冠军**生物 。这些生物仍然遵循正常的交替回合规则，但可以用在一个敌人取代多个敌人的环节上。

可选规则：敌人的先攻值

如果你是GM，你可能很难记住哪些对手还没有行动。

一个很好的解决方法是让敌人按照**从快到慢的顺序依次行动**——只要把这一点写下来，并应用到每一轮中就行。

这将使敌人**更容易预测**，但也允许你关注冲突中更重要的方面。

空间和距离

在真正的主机JRPG风格游戏中，与这款游戏的电影风格相一致的是，冲突场景假设角色能够很容易地接触到对方。

关于这一点，有几件重要的事情需要说明：

动作与描述

比如，如果你想从魔像身边冲过去，从巫师手中抢到一本受诅咒的魔法书，你可以马上跑过去--不管你在十步、二十步还是五十步之外，重要的是谁或什么东西会试图阻止你。

攻击

近战和**远程**攻击的最大区别不在于它们能覆盖的距离，而在于它们与各种技能的互动，以及瞄准飞行敌人和类似难以捉摸的生物的能力 或者不能做到 。

当你的团队中的武术家对来自不同地点的敌人实施攻击时，你不应该质疑它的可行性——如果有的话，最酷的部分是描述攻击的样子！

如果你认为脆弱的角色会因为这种方式而变得更加脆弱，那么你是对的：但这正是**防御**动作和**保护**和**挑衅**技能真正发挥作用的地方——为你的战友承受攻击的能力对战斗的胜利至关重要。

分场景

如果冲突场景涉及到彼此很远的地点--比如，当你用你的对话技巧分散了海盗女王的注意力，而你的盟友却静静地登上了她的船--你必须首先选择在每个地点扮演的角色；然后，继续进行冲突场景，并根据初始顺序在不同地点之间"切换"。

通常情况下，不同地点的角色不会相互影响或互动，但有时两个冲突场景会合并成一个，因为角色最终会会和。

好吧,但是...

在某些情况下，距离和位置应该发挥重要作用：
如果塔上有狙击手怎么办？
如果一场可怕的仪式上的魔法在战场中间撕开了一个裂口怎么办？
建议可以归结为以下几点：

- **不要使事情复杂化。**发挥这款游戏的优势，避免让战斗时关于距离的争论变得过于紧张。

- **有时候，你自己试试能不能加上。**如果你想在游戏中引入距离这一重要元素，你便可以将其当成一个“谜题”，即当冲突不断发展时你便能够以创造性的方式去解决它。例如，你可能会在两艘飞行的大帆船之间的战斗中让近战攻击失效——在这种情况下，进行近身战斗就需要靠近并登上敌舰……用**命刻**的时间到了！

最后，最重要的是要记住，冲突不应该通过谨慎的移动和定位敌方来解决，而是通过巧妙地使用角色的技能和行动来解决。

动作

接下来要总结了冲突期间可以采取的各种动作：本节将详细解释这些动作。

在执行一个动作时，有一些重要的事情应该始终牢记：动作不只是一个简单的手势，它是你回合的主要焦点和精确的战术选择。当你**攻击**时，你执行一个完整的进攻动作；当你**研究**的时候，你集中注意力，试图获得关键信息，等等。

次要动作

在你的回合中，除了你的主要动作外，你还可以执行许多次要的动作和操作；GM对你能完成的任务有最终决定权，但通常情况下，你至少能完成以下任务中的一项：

- 从地上捡起一件物品，或放下手里拿的东西。

当你捡到一个**饰品**，一个**盾牌**，或一个**武器**，你可以立即装备——只要你有一个空闲栏位，并能够装备该装备(关于这方面的更多信息，见后文)。

如果你掉落装备中的装备或物品，你将不再装备它。

如果你想正确地重新排列你的装备，你必须执行**装备**动作。

- 快速将你手中的道具扔给另一个角色。
- 与环境进行微小的互动：打开一扇未上锁的门，或踢倒一块木板来补上墙壁的缺口。

所有这些都可以在你的回合的主要行动之前、之后，有时也可以在你的回合的主要行动期间执行——同样，gm负责判断在单个回合中什么是可行的，记住要尽可能的慷慨。

如果你正在做的事情需要一个检定，那么它可能是你在这个回合的主要动作。

但一个角色在动作中注入风格和独特之处所做的一切几乎都不会花太多时间——复杂的剑术设计、神奇的吟唱、投掷药水前混合炼金术成分以及任何类似的有趣描述都应该受到鼓励，而不是受到惩罚！

动作	描述
攻击	你执行近战或远程攻击。
装备	你可以用背包里的装备物品交换任意数量的装备中物品。 ◆ 这个动作不适用于**防具**。
防御	**一回合只能执行一次**，直到你下一回合开始： ◆ 你获得对所有伤害类型的抗性。 ◆ 你获得+2对抗检定加成。 ◆ 你可以**掩护**其他生物并阻止敌人对其进行近战攻击。
阻碍	进行一个DL10的检定，如果成功你使一个对象**眩晕**，**动摇**，**缓慢**或**虚弱**。
使用库存	使用库存值制造与使用消耗品。
推进目标	你在冲突中努力实现一个目标。 ◆ 这将需要属性检定或对抗检定。 ◆ 对复杂的目标通常需要一个命刻。
咒语	释放一个你学过的**咒语**。
研究	你试图获得关于某人或某事的信息。 ◆ 这通常需要【INS + INS】检定。
技能	有些技能需要你花费一个动作。
其他	如果有什么其他需要而没有列出的动作，与GM协商解决方案和效果。

攻击

角色可以使用他们所拥有的武器中的一种来执行一个攻击动作，流程如下：

1. 选择一个攻击**目标**。
   你必须知道目标的位置并能看到他们。
   你必须能够用你所使用的武器触及目标；例如，**飞行**的敌人不能被**近战**攻击攻击到。

2. 使用你所攻击的武器所指定的公式进行**命中检定**。难度等级等于目标的**防御值**。如果你成功了，你就击中了目标；如果你失败了，这意味着他们成功地预测、避开或阻挡了你的进攻。
   - **大失败**意味着自动失败，而**大成功**则意味着你击中了目标，无视目标的物防和魔防。注意，敌人也会创造**机会**。
   - 根据特别有利或不利的情况，GM可能会对你的命中检定应用**环境修正值(+2或-2)**。

3. 如果你击中目标，你会根据你所攻击的武器所指示的公式造成伤害。这通常是你的命中检定的HR和一个基于武器的固定值的总和。

4. 目标损失的生命值等于你造成的伤害。
   这会通过他们与伤害类型的**亲和性**进行修正：
   - **弱点**属性受到两倍于正常值的伤害。
   - **抗性**属性受到二分之一正常值的伤害。
   - **免疫**属性不会损失生命值。
   - **吸收**属性恢复与所受伤害相等的生命值。

例子：我们的英雄正在与一群骷髅作战。骑士Montblanc冲向最近的亡灵，挥舞着他强大的战斧。命中需要【MIIG+ MIIG】，对Montblanc这意味着两个d10:骑士得到6和9，总共15——足够击中敌人的防御值11。
战斧造成相当于【HR+14】的伤害；因为两个骰子中最高的是9，所以总的伤害是23。

自由攻击

有些游戏效果允许你进行**自由攻击**。这些操作遵循一样的程序，但通常作为额外的动作进行。

一些技能和效果甚至可以让你使用当前没有装备着的武器进行**自由攻击**！

多重攻击

当你的攻击具有**多重**特性时，你可以选择多个不同的目标作为特定的武器或效果允许的攻击目标。这通常以**多重(2)**出现，意味着允许你瞄准最多两个不同的生物。在这个情况下，你需要进行一次命中检定，但分别与两个目标的防御值做对比。**大成功**意味着你击中了所有的目标，而**大失败**意味着你所有的目标都没中。

最后，对每个目标进行伤害计算。

双武器战斗

当你执行**攻击**动作时，如果你有两个**相同类别**的武器(如两把**剑**或两把**火器**)，你可以声明你同时用两个武器进行攻击。

你可以按你喜欢的顺序执行这两种攻击，它们可以针对相同的目标或不同的目标，但适用以下惩罚：

- 这两次攻击都将**失去多重**属性(如果他们拥有多重属性)并且不能获得多重属性。
- 当计算这两次攻击的伤害时，HR总是被视为等于0。

在执行**自由攻击**时，你不能使用双武器战斗。

装备

当你使用这个动作时，你可以在背包中储存任意数量的装备物品，也可以从背包中取出任意数量的装备物品。你唯一不能装备或扔掉的东西是**防具**——在一次行动中，你根本没有足够的时间来装备它。不过，如果你花了几个回合，GM可能会允许你移除或装备一套防具。

装备中的物品总是处于准备状态：例如，你不需要在开始战斗的时候用装备动作拿出武器。

防御

当使用这个动作时，你的注意力集中在保护你的队友和挫败敌人的攻击上。在你的下一回合开始前，你将获得以下所有增益：

- 你获得对所有伤害类型的**抗性**，不管它们的来源是什么
- 每当你对场景中的其他角色执行**对抗检定**时，你的结果总会得到+2加值(无论是谁发起的对抗)
- 你也可以选择**掩护**在现场的另一个生物。如果你这样做了，该生物在你的下一回合开始前不能成为**近战**攻击的目标——如果你死亡，离开现场，或被击昏，这个效果会结束。

你**不能**掩护已经在掩护别人的生物。

即使你获得了在回合中执行多个动作的能力(或作为另一个效果的一部分免费执行**防御**动作)，**防御**动作每回合也只能执行一次，而且它的增益永远不会叠加。

阻碍

你迫使对手处于不利地位。这可能代表各种各样的行为：佯攻，转移注意力，甚至是尖刻的话语。一旦你描述了你的方法后你对你的目标执行一个检定，固定的难度等级为10，GM则将根据你的描述确定相关的属性是什么。

例子：卡米拉公主向死亡骑士布兰登发起了一场决斗，她绕着这个令人生畏的战士转圈，试图以身后的太阳让对手眼花——GM要求一个【DEX+ INS】检定

如果你的检定成功，你对对象施加以下状态效果之一：**眩晕、动摇、缓慢**或**虚弱**，你可以自己选择，关于这些效果见后文。

回到上面的例子：卡米拉获得了一个大的成功，并决定对死亡骑士施加缓慢。她还创造了一个机会——她立即用这个机会将对手的剑从他手中击飞。

使用库存

你从你的库存中生产一个物品，并立即使用该物品作为相同行动的一部分：例如，你可以给你的一个盟友一剂药水，或在紧张的谈判中给他们一个提神的药膏。

- 如果你想使用的物品需要你离目标很近，而某物或某个人挡住了你的去路，GM可能会要求检定。
- 如果你使用的物品的效果包括对一个或多个目标的**自由攻击**，你执行这个**自由攻击**作为**使用库存**动作的一部分。

关于库存点数的规则在后文有解释

请注意，即使你的双手都装备了物品，你也可以执行此操作。

推进目标

当你想在冲突中向你的某个目标取得进展时，你可以使用这个动作——这个目标可以是你在场景一开始就确立的，也可以是你刚刚意识到你想要实现的。你可以尝试进行谈判，溜过一群守卫，开始进行魔法仪式，抓住一个目标，拉动一个杠杆去激活一个机制，等等作为目标。

1. 描述你想要**完成什么**以及你打算**如何**实现它。

   毫无疑问，你只有在有一个合理的方法来实现它的情况下才能进行目标——GM对哪些动作可以执行有最终决定权，但他应该尽力允许各种不同的方法。

2. 因为**推进目标**让你在冲突中更接近你想要达到的目标，所以它总是需要一个检定。

   - 如果你的目标被冲突场景中的另一个参与者阻碍，检定将是一个**对抗检定**。即使有多个参与者反对你，也只有一个人会执行检定——这应该是你的对手中最有能力的一个。
   - 否则，它将是一个PC的**属性检定**。

   如果你的目标足够简单——比如跳过峡谷或爬上梯子——你很可能会用一个成功的检定完成它。

   大多数情况下，你的目标会复杂到需要使用命刻——尤其是当你达到了目标，你就离赢得这场冲突更近了一步。

3. 如果你的检定是成功的，你可以按照你自己的意愿改变命刻：这是基于命刻的问题，意味着填充或删除一定数量的刻度。

   - 成功改变1个刻度。
   - 如果检定结果超出DL或对抗检定**3或以上**额外改变1个刻度，超出**6或以上**额外改变2个刻度。

例子：在一个魔科技实验室的深处，武僧西里达正忙于阻止一个横冲直撞的石像远离她的盟友——法师里卡德和奥术剑客内西斯。

看到西里达无法抵挡魔像强大的攻击，内西斯决定为这场冲突制定一个新的目标：周围有各种各样的魔法水晶，她想把它们的力量输送到魔像，让它的核心过载，关闭它的大部分功能。

由于内西斯可以使用魔法，GM同意了这个计划，并建立了一个六部分的命刻：一旦完成，魔像的核心将被适当地过载——GM说她将通过永久减少魔像的所有属性来处理这个问题。

当你尝试**推进目标**干预一个命刻，描述你的角色做了什么是非常重要的——GM对哪些动作会影响命刻有最终决定权。

回到前面的例子：内西斯想要达到的效果绝对是魔法的——但这是否意味着西里达不能施法，就不能影响命刻了？绝对不是！

例如，她可以攻击魔像的正面板尝试**推进目标**，那里是它的核心，以暴露它并增加魔法能量的流动。当然也许这不会很理智(魔像非常擅长对抗物理检定，这并不是一个最佳策略)，但它仍然会有帮助。

冲突场景中的命刻

作为GM，你负责为目标分配命刻，并决定它们应该有多少部分。

下表可以作为一个参考：

刻度	目标大小	一旦完成...
4	**次要**	提供小的或暂时的优势。
6~8	**主要**	提供决定性和永久的优势。
10~12	**解决问题**	赢得冲突。

咒语

你可以用这个动作来施放一个你学过的咒语。

有关魔法和咒语的更多信息见后文。

研究

当你想更多地了解你在与谁打交道或与什么打交道时，这是一个很有用的动作。首先，告诉GM你想知道的关于你动作的目标的信息——可以是一个物品，一个人，一个生物，甚至是一个地点。

然后你将执行一个开放检定，要求通常是【INS+INS】，但也可能有不同的属性有意义的时候，如【INS+WLP】来引诱对手说信息。GM根据方法选择属性决定你可获取的信息种类。

结果	信息程度	大致效果
7+	基础	一个微妙的暗示，有用但有点太宽泛了。
10+	完整	一个完整的答案。
13+	详实	除了完整的答案还有相关的详细信息。
16+	完全	如同百科全书一样知道相关的所有细节。

一旦你用这种方法研究了某人或某事，你就不能再次提出同样的问题。但是，你可以自由地研究同一目标的其他方面。

例子：在一次与公爵夫人Ylemin的会面中，小偷Valea想要更多地了解这位贵妇人的欲望——当然她是有代价的。瓦莱娅在她的检定上得到了14，她发现公爵夫人酷爱古董珠宝，从她佩戴的戒指就可以看出这一点。当看她的右手时，瓦莱诺注意到一块较白的皮肤——她可能失去了她的一件宝物吗？

如果你想用这个动作来研究NPC的资料和数据，可参考后文

技能

有些技能和效果需要你“**使用动作**”来激活；在这些情况下，必须执行**技能**动作。如果你决定在冲突之外使用这样的技能，通常在时间上需要**5到10秒**。

其他

除了上面列出的，角色可能会在一个回合中尝试各种创造性的行动，前提是这些不是特别复杂或耗时的操作。

这些独特行动的细节和解决方法必须由玩家和GM协商；大多数情况下，简单地说清楚你想要完成什么以及你想如何去做就能让你意识到现有的行动已经是最适合它的了。

对话和策略

冲突通常代表快节奏的场景，在这些场景中，角色说话和讨论复杂计划或行动的能力有限，但这不应适用于控制这些角色的玩家。

时刻牢记以下几点：

- 首先，角色是**英雄和冒险家**。这意味着他们之前可能讨论过战略和战术，也许是在篝火旁，或者在穿过树林的时候；更不用说电影和电视节目经常描绘英雄们在时间似乎冻结的情况下当场制定战略。

- 其次，这种方法创造了一种更轻松的氛围，与游戏的乐观基调保持一致。

最终，在冲突和类似的情况下，到底允许进行多少对话和制定多少策略取决于整个团队：这需要集体找到一个“最佳点”。

团队合作

在冲突场景中执行检定时，任何其他能够帮助他们且在当前轮次中还没有进行过回合的角色都可以选择向执行动作的角色伸出援手。

如果有人这样做，检定变成一个**团队检定**，但有几个关键的区别:

- 每个帮助者都成为团队检定中的**辅助角色**，而执行动作的角色则被视为**领队**。
- 每次支援检定都自动成功。
- **每一个支援领队的角色都被认为在这轮游戏中执行动作**——换句话说，你只能在你还没有执行动作的情况下进行帮助，这样做会“消耗”你在同一轮游戏中的行动能力。（做出明智的选择。）

注意，这个选项可以应用于任何类型的检定，包括命中检定，施法检定和对抗检定，这是一个很好的方式来表现人物合作战胜强大的对手的方法——当你不能用你的剑击中一个飞行的目标，你可以为你的射手扫清道路或帮助他们预测敌人的行动！

结束冲突

与游戏中的任何场景一样，GM有权宣布冲突的结束。这种情况通常发生在一方占上风时，当所有人都不再能够对抗他们时，或者当参与者谈判某种形式的休战时。

- 记住：一旦人们达成了一致，冲突就不复存在了——至少在他们后悔或重新考虑之前是这样的。

- 有时，一个冲突场景的结束可能标志着另一个冲突场景的开始。当失败的一方撤退时，一场残酷的战斗转变为一场追逐并不罕见，谈判失败也可能转变为暴力。有些角色甚至会将这种改变作为他们的冲突目标，如果他们擅长于某一特定类型的情况而不是当前的情况。

- 当冲突结束时，所有持续“直到场景结束”的效果也将停止。当你决定是否应该切换到一个不同的冲突时，请记住这一点--让当前的冲突朝着不同的方向发展。

最后，记住冲突应该只在高风险的时刻使用，而不是所有紧张情况下的默认解决方法。

回合相关效果

与“角色回合开始”或“角色回合结束”相关的特效遵循一系列特定规则：

- 当冲突场景结束时，效果自动结束。

- 如果你死亡、失去知觉或离开场景，效果也会结束。

- 如果一个效果在角色的回合开始或结束时开始、结束或充能(例如**防御**动作或者**保护**技能)，如果你通过**团队合作**帮助另一个角色，该效果也会立即开始、结束或充能。

如果这样的效果在冲突场景之外被使用(这并不经常发生，但仍有可能)，它将持续几秒钟——通常足以影响单个检定的结果。

目标命刻运用的例子

之前对**推进目标**行动的解释应该很好地示范了命刻应该如何使用，下面是可以在冲突中使用的创造性策略的例子：

当判断主动角色是针对设定的难度级别执行**属性检定**还是针对场景中出现的另一个角色**对抗检定**时，请记住，在同一回合中，角色阻碍**推进目标**动作的次数是没有限制的。

一个拥有高属性的阻碍者即使在数量上严重劣势的情况下仍然具有挑战性。

把它打下来！

在与飞龙的战斗中，英雄们决定共同努力，让它永远呆在地上，处于近战武器的攻击范围内。
这是一个**主要目标**，它将使战斗更容易，但不会结束战斗本身。命刻应该有**6个刻度**。可能的行动是……

- 使用【DEX + WLP】勇敢地嘲讽并引诱龙靠近地面，如果你带着龙想要的东西，你肯定会得到+2加值!
- 如果装备了远程武器，使用【DEX +INS】瞄准一只翅膀并伤害控制它运动的肌肉。
- 使用【INS + WLP】帮助你的团队撤退到一个狭窄的峡谷，在那里龙的飞行不便。
- 如果龙暂时在你的触手可及的范围内，比如有人尝试了上面的第一种方法后，你可以使用【MIG+MIG】与它搏斗并将其固定住！

上述大多数行动将与龙进行对抗检定，但GM也可能决定第二种行动必须针对龙的防御值做命中检定。

抓小偷！

在前往卡拉隆城堡房间的途中，英雄们发现走廊尽头有一个可疑的人——他们手里拿着一件叫做"天空琉璃"的强大神器，这是卡拉隆皇室血统中最珍贵的宝藏！立即开始行动，一场追逐戏开始了！

玩家角色想要到达并阻止小偷，这是一个**解决问题**目标；GM设置这个命刻为10**刻度**。可能的行动是……

- 使用【DEX+INS】预测小偷的行动并切断他
- 使用【DEX +MIG】向前冲，在小偷跑太远之前抓住他
- 使用【INS+IlNS】回忆宫殿布局，告诉守卫你认为小偷会去哪里
- 如果能够施放咒语，使用【INS +WLP】召唤一个发光球体，它会跟随逃跑的小偷
- 使用【MIlG + WLP】恐吓小偷，使他们出错或犹豫

这些检定将对小偷进行；一旦到达10，这群人就会将小偷包围——但这可能会导致一场战斗！同样地，盗贼也拥有属于自己的命刻，因为他们比英雄更占优势，所以盗贼的命刻**只有8个刻度。**如果其设法填满这个钟，他们会带着宝物逃离！

说服女王！

英雄们需要说服阿莫里卡女王，明天攻击帝国军队将是一种自杀行为。出于某种原因，女王的顾问固执地主张立即发动进攻。

这是一个**解决问题**的目标，考虑到场景的重要性，应该有**12个刻度**。可能的行动是……

- 使用【INS+WLP】向女王陈述你的理由。如果你有证人或物品能强化你的立场，他们会给你+2加值。
- 使用【INS+MIG】提出一个可能的策略，并向女王和她的人民提供你的战斗能力，让她重新考虑明天的攻击。
- 使用【WLP+WLP】进行充满激情的演讲，试图赢得旁观者的心。如果你在过去帮助了阿莫里卡的人民，你将得到+2加值。
- 使用【INS+WLP】诱使顾问说多余的话。要想在这张检定上获得加成，你可能首先要**研究**顾问，确定他的特点和动机。

这些检定中的大多数将针对顾问执行，但第三种方法也可能针对“室内的其他人”执行。

顾问也有一个他自己的命刻，一旦完成，将驱逐英雄！这个命刻有**12个刻度**——和英雄的一样。

别让他们再来了！

当面对一个强大的死灵法师时，英雄们被成群的僵尸包围，这使得战斗更加危险。要是他们能在没有新亡灵出现的情况下打几轮就好了！

这是一个**次要**的目标，有4个**刻度**。可能的行动是……

- 使用【DEX+MIG】快速封锁一扇通往房间的门
- 使用【INS+ WLP】施放光属性咒语，来牵制亡灵
- 使用【MIG+MIG】物理上阻挡僵尸并将其击退

上面的大多数都是针对僵尸进行的，但是死灵法师可能会用他自己的魔法来对抗第二种动作。

停止仪式！

这一次，英雄们并没有自己的目标--相反，他们试图阻止一个强大的女巫完成一个危险的仪式，同时与女巫召唤的野兽战斗。

这是女巫的**解决问题**的目标，有**10个刻度**。这一次，玩家角色的目标是在与女巫战斗时**防止命刻被填满**。可能的行动是……

- 使用【DEX+INS】用元素弓或手枪射击，扰乱灵魂能量的流动。
- 使用【INS+WLP】，如果能够施放咒语来操纵仪式的魔法。
- 使用【DEX+MIG】抓起一个女巫的随从，扔向她或魔法圈内，造成分心。
- 使用【MIG+WLP】来表现出足够的危险，这样女巫就会暂时专心于你，而不是仪式，作为她的首要目标！

这些检定大部分将直接针对女巫，尽管第三个方法可能会针对仆从；女巫本身非常强大，她的命刻会在每**回合结束时自动填充一个刻度**——她也可以在回合中选择通过**推进目标**动作来加速填充的速度。

可选冲突规则

下面你可以找到一些在游戏中定制冲突场景的选项。只要所有玩家都同意，任何数量的建议都可以被采纳；你也可以选择只在特定的冲突中使用它们，也可以是你认为可以从额外的战术层中受益的情况下使用。

伏击和突袭

通常情况下，先攻已经照顾到冲突中的角色更能意识到他们的环境，并能迅速对危险做出反应；然而，如果一方抢先了对手，GM可能会在其他人行动之前给这些角色一轮免费行动。

这被称为**突袭**。

- 这个可选规则非常有利于伏击者；一轮完整的行动是一个巨大的优势。如果你不喜欢一个角色在能够为冲突做出贡献之前就被打败的可能性，那就不要使用这个规则。
- 如果你使用的是**优势点**，那么突袭回合会变得更加危险，因为伏击者可以通过额外的行动来压制敌人。

下一页会详细描述可选规则：**优势点**。

冲突之外的参与者

如果一个或多个玩家在冲突场景中没有控制任何角色，他们仍然可以影响结果：**在每个冲突轮次中**，在任何角色执行检定后，角色不在场景中的玩家可以选择在检定中丢单个骰子并强制取代其结果。多个玩家甚至可以合作，让同一个骰子重掷不止一次。

这条规则的目标是让玩家参与到游戏中，即使他们的角色不在冲突场景中或被打败了。

如果你使用这个可选规则，描述你的角色是如何“在精神上与他们的盟友一起战斗”，并帮助他们克服挑战的！

战斗优势

这个可选规则为战斗增加了另一层策略，并奖励元素攻击与亲和度的巧妙使用。

如果你使用这个规则，冲突中的所有参与者都有一个特殊的资源：**优势点**。这些点数是由整个团队共享的，这意味着你获得的任何优势点数都可能被你**或**你的盟友花费。

角色可以通过四种不同的方式获得优势点：

- 每当你对一个或多个敌人造成伤害时，如果其中**一个或多个敌人受到你造成的弱点伤害**，你的队伍获得**1点优势点**。
- 当你受到伤害时，如果你是**免疫**或**吸收**该伤害类型，你的队伍获得**1点优势点**。
- 每当你打出**大成功**，你的队伍就获得**1点优势点**。
- 每当你**大失败**时，对方获得**1点优势**。

角色可以在他们的回合中花费一个优势点来执行**一个额外的动作**，使得这个可选规则成为一个危险的东西！

然而，关于优势点有三个重要的规则：

- 一个角色**每回合只能花1个优势点**，不管他们团队有多少优势点。
- 当你的队伍即将获得一个优势点时，如果对方有一个或多个优势点，你将得不到任何优势点，取而代之的是他们将失去一个优势点。
- 一支队伍的优势点不能超过**5个**；任何多余的优势点都会被浪费。

注意这个规则对玩家角色比他们的敌人更有利，因为玩家角色通常没有弱点伤害类型 。

也许你会想用一个类似下图的追踪器来记录优势点，你可以用一个标识物或者硬币放在节点上表示双方队伍的优势点情况。

生命值和精神值

在**《最终物语》**中，角色的总体健康状态由两个参数表示：**生命值**HP和**精神值**MP。如果你熟悉电子游戏，你无疑会遇到类似的术语——但在这个游戏中，它们的工作方式可能与你习惯的有些不同。

生命值

缩写为HP，这个数字表示角色的生命力、战斗意志、总体身体健康，以及他们承受打击、承受身体疼痛和疲劳的能力。你不应该把生命值看作是一个角色身体完整性的数据化显示，并且失去生命值并不会直接转化为伤口或严重的身体伤害。

我们可以将生命值描述为保护角色免受最后一击的“盾牌”。擦伤、割伤和烧伤都是在游戏中描述这些的方式——然而，当HP达到0的时候，我们会看见对手真正撕开了英雄的防具。

- **当前HP：**这是一个角色目前拥有的生命值。这个数字不能低于0，也不能超过角色的最大HP。
- **最大HP：**角色当前的生命值不能超过这个值。如果一个角色的最大HP值是50，而他们目前有40 HP，一个恢复60 HP的物品仍然会使他们的HP值为50，而不是100。
- **危机状态：**这个数字等于角色最大HP的一半，去小数点。如果你当前的HP是或低于这个数字，你就被认为**处于危机之中**，这意味着你看起来不太好。

例如，如果一名**处于危机中的**角色的最大HP是65，那么他的当前HP值就会是32或以下。

有些游戏效果会在你**进入危机状态时**激活，有些则会在你**处在危机状态时保持激活**。

- **0 HP：**如果一个角色当前的生命值达到0，那么他们的战斗精神已经崩溃。他们将面临不同的后果——这取决于他们在故事中的角色——是一个玩家角色，一个反派，或一个普通的NPC。

关于一个角色到达0HP时的具体表现，详见后文。

精神值

缩写为MP，这个数字衡量的是一个角色的内在力量、魔法潜能和专注能力。在游戏中，玩家通常会使用MP去使用魔法或执行一些接近超人的英雄壮举。

- **当前MP：**这是一个角色目前拥有的MP。这个数字不能低于0，也不能超过角色的最大MP。
- **最大MP：**角色当前的MP永远不能超过这个值。
- **MP消耗：**咒语需要你消耗精神值来施放，其他一些技能也是如此。只有当你有足够的MP来支付全部费用时，你才能这么做

例如：如果你只剩下9MP，你就不能施放一个花费10MP的咒语。

- **0 MP：**如果角色当前的MP达到0，他们的心智就会枯竭，但不会有其他后果——除了无法使用消耗MP**的咒语和**技能。

生命值归零

当角色的生命值降至0时，他们所承受的危险和伤害将变得无法忍受。他是会原地倒下呢？还是要逃跑呢？

根据他们在故事中的角色，战败的角色将拥有不同的选择。

非玩家角色 NPC

当非玩家角色的生命值达到 时，该角色将失去所有战斗意志。谁打败了他们，谁就有权决定他们的命运：他们可能被俘虏，被迫逃跑，被打昏，甚至被杀。

例子：Yezma对一只被魔法污染的野猪进行最后一击，将其HP降低到0。既然怪物被打败了，Yezma必须决定它的命运——然而，她知道，这头巨兽变得好斗只是因为它的精神和身体受到了神秘的侵蚀。正因为如此，Yezma决定放过这个生物，只是把它吓跑，希望以后能找到一种方法恢复它的意识。

当生命值降到0时，一些生物可能会被摧毁——像魔像和机器人这样的**构装体**将停止工作，**元素生物**将消失或消散，**不死生物**通常会化为灰烬。

反派

一些非玩家角色比其他角色更重要——他们是**反派**，故事中英雄们的主要对手。更多关于他们的信息会在之后提到，但你现在需要知道的是，与普通NPC相比，他们享有一些特权。

当生命值减少到0时，反派必须从两个选项中选择一个：**逃跑**或**投降**。

逃跑

反派有一个特殊的点数池，就像玩家角色的物语点：这些被称为**终结点**。当生命值减少到0时，反派可以用**1个终结点**并安全地从场景中消失；GM负责描述这是如何发生的。

例子：在空中海盗摩根的枪口下，指挥官杜纳咧嘴一笑，从飞艇甲板上纵身一跃，直直地冲向下面的海洋。但当摩根靠在栏杆上看盔甲战士摔倒的地方时，他抓住了一只蝾螈的翅膀。“你赢得了这场战斗，海盗！”在野兽把他带到首都之前他这么喊道。

如果一个反派没有终结点，他们仍然可以通过**升级**成更危险的版本来逃跑(见后文)。

投降

反派投降，并被视为其他寻常的NPC；命运由玩家决定。通常情况下，反派只会在这是他们唯一的选择时才会选择这一选择；如果玩家角色对反派表现出仁慈，他们甚至可以获得一个新的盟友——这也是在群体中引入一个新玩家角色的一种极好的方式。

玩家角色

与反派一样，玩家角色也遵循自己的特殊规则。当生命值减少到0时，玩家角色必须选择**牺牲**自己或**投降**。

牺牲

当生命值减少到0时，玩家角色可能会为了完成一件看似不可能的事情而牺牲自己的生命，如结束一个古老的诅咒，暂时夺走半神的力量，或单枪匹马地拖住一支小军队以确保他们的盟友能够逃跑。

如果至少满足以下**两个条件**，你可以牺牲自己：

- 一个**反派**出现在场景中
- 你的牺牲会让一个与你有**羁绊**的角色受益。
- 你相信你的牺牲会让世界变得更美好。

牺牲的细节由你和GM协商——你们应该一起讲述你的英雄死亡。牺牲所能达到的效果并没有固定的限制：你可以，也**应该**在这方面适当无视规则，尤其是当你将永远失去你的角色时。

需要注意的是，牺牲自己的玩家角色已经接受了他们的死亡，通常情况下无法复活，因为他们已经和平地与灵魂流融为一体。某些时候牺牲自己并不是一个坏的选择。

复活

在**《最终物语》**的宇宙论中，死者的灵魂通常会回到弥漫世界的灵魂之流中--但有些人可能会被邪恶的魔法困住，被传送到其他维度，甚至那些拥有强大的意志的会在死后仍能保持自己的身份。

这款游戏的机制不给你复活角色的选择，主要有两个原因：首先，玩家角色的死亡应该是有意义的；其次，来世的奥秘应该是作为你们故事的一部分，由你们一起探索和塑造的。

投降

投降的角色会失去知觉，在场景的余下部分中无法行动，即使他们的生命值恢复到0以上也是这样。GM**不能杀死**投降的角色，但可以从以下列表中选择一个叙事结果或在场景中有意义的结果。如果多个角色投降——或更糟的是，如果整个团队被消灭——GM可以分别施加单独的后果或者用一个主要后果概括全部。

例子：当最后一个英雄倒下时，指挥官凯尔塔笑了。“我很想彻底摆脱你们，但我今天很忙！天空望远镜很快就会落入皇后手中。”

虽然投降永远不会杀死你的角色，但GM仍然可以施加很严重的后果作为惩罚。然而，考虑到**最终物语**的主基调，应该避免**永久性或者说致残性的伤害**。

- 当玩家角色选择投降时，他们立即获得2**物语点**。
- 在他们出现的下一个场景开始时，玩家角色会恢复意识并恢复与他们的**危机状态**相等的HP（半血）。

投降后果示例表

黑暗	你必须改变你的**主题**为以下之一：**愤怒**，**怀疑**，**罪恶感**，或**复仇**
绝望	敌人会做出一个决定性的举动，或者英雄会失去一个重要人物或团体的信任和认可。
损失	一个人，或者一件古老的珍物被从你身边被夺走，极其珍贵的东西会失去，如魔法物品，心爱的东西。
怨恨	你将被迫删除你的一个羁绊，用另一个对GM选定角色的羁绊代替，这一选择必须是**仇恨**、**自卑**或**怀疑**
别离	你不再和你的盟友在一起。你可能会被抓住、拖走、迷失或困在某个未知的地方。

休息

英雄的生活可能会给玩家角色带来沉重的负担；他们经常需要休息和恢复他们的能量。根据不同的位置，角色有不同的休息方式

在荒野中休息

当远离安全的城市和村庄，在路上旅行或探索废墟时，角色必须有以下途径之一，以便休息:

- 一个**魔法帐篷**：花费4个库存点数。一个帐篷足够整个团队使用了。
- 招待：来自友好人士的招待，通常用来交换帮助或支付金钱获得
- 一个安全的地方：在那里他们没有被攻击的风险；也许是一个神圣的寺庙，一个秘密房间，装甲运输车的内部，或者一个被魔法圈保护的区域。

在定居点休息

在村庄、城镇或城市中，角色必须通过以下途径之一才能休息:

- 旅馆里的房间：要花钱。（详见后文的**小镇服务**）
- 来自友好人士的招待：通常用来换取帮助或金钱。

休息的影响

当玩家角色休息时，他们会享受到以下好处:

- 他们会恢复所有的HP和MP。
- 他们从所有的状态效应中恢复。

一般来说，休息需要4到6个小时不活动。

羁绊和休息场景

当英雄们**休息**时，就有机会进行更平静、更亲密的角色扮演——这被称为**休息场景**。在这种场景中，玩家可以花一些时间进行对话，描述他们的角色坐在篝火旁或在镇上放松时所做的事情。

在一个休息场景结束时，PC可能会进行以下选项之中的**一个**：

- 向某人或某物创建一个新的**羁绊**。
- 为现有羁绊的角色添加一种**新的情绪**。
- 从现有的**羁绊**关系中抹去一种**情绪**，用一种不同的情绪替代。

当你添加新的**羁绊**或改变他们的**情绪**时，描述你的角色对他人的看法是如何以及为什么发生了改变。

非玩家角色恢复

上述规则只适用于玩家角色；GM总是完全控制非玩家角色的恢复时间。通常情况下，当NPC出现在场景中时，他们会被假设处于完整的HP和MP，并且没有状态效果的状态。

休息和节奏

虽然关于休息的规定非常宽松，但花太多时间裹在旅馆的温暖毯子里，会让任何即将到来的危险都能不受干扰地迈出第一步。

不作为绝不应该没有后果。

GM可以使用命刻让玩家保持警觉，并预示即将到来的威胁，在每个休息结束时填充一个刻度。

伤害

在**最终物语**中，伤害分为以下类型：

伤害	图标	描述
物理		最常见的伤害类型，由武器或者冲击造成。
风		由超自然的风元素或者天空怪物造成。
电		由闪电或者电流造成。
暗		由亡灵和摧毁生命的咒语造成。
土		由超自然的地震或者土元素精灵造成。
火		由烈焰，岩浆或者高温造成。
冰		由超低温和霜冻魔法造成。
光		由纯洁无暇的灵魂能量造成。
毒		由毒药，感染和污染造成。

伤害亲和度

有些生物对某些伤害类型有特殊的**亲和度**，这通常与它们的物种有关——例如，**不死生物**很容易受到**光属性**伤害。

- **弱点：**如果生物对这一伤害类型有弱点，他们将失去两倍的正常数量的生命值。
- **抗性：**如果生物有这一伤害类型的抗性，他们只会损失正常生命值的一半。
- **免疫：**如果生物对这一伤害类型免疫，他们不会损失生命值。
- **吸收：**如果生物对这一伤害类型有吸收，他们不会损失生命值，而且会恢复与他们受到的伤害相等的生命值。

一些游戏效果可能会让你获得各种亲和度：如果一个角色对特定类型的伤害既有弱点又抗性，他们会被视为对它没有亲和度。另一方面，免疫总是取代了抵抗和弱点，最后，吸收取代了所有其他的亲和度。

（为方便语境，后文偶尔会用单字来形容伤害类型，取首字）

额外伤害

有些游戏特效可以让你造成“额外伤害”。这些效果不适用于本身不造成伤害的攻击或咒语，只适用于能够造成伤害的攻击或咒语。

改变伤害类型

有多种游戏效果可以改变咒语或武器造成的伤害类型。当这种情况发生时，最近的效果会“覆盖”之前的任何更改——当这样的效果结束时，伤害将恢复到之前的类型。

例如：默认情况下，剑造成**物理伤害**。如果在那把剑上施放灵魂武器咒语，它将造成**光属性伤害**，直到场景结束。但是当旋风注入应用于攻击时，该攻击将造成**风属性伤害**——随后的攻击将返回造成**光属性**伤害。

即兴伤害

伤害通常是由武器、咒语或特殊技能造成的，但也有可能在其他情况下角色会受到伤害，比如从桥上掉下来或被埋在一堆瓦砾下。GM应该使用下表来确定在类似情况下受到的伤害。当然，类型会根据具体情况而有所不同。

角色等级	小伤害	大伤害	巨大伤害
5+	10	30	40
20+	20	40	60
40+	30	50	80

伤害来源如陷阱和危险不会杀死玩家角色，除非他们选择**牺牲**自己；当这样的伤害将HP变为0时应该被描绘一个突发事件，或者是角色英雄决心的结果。

例子：Montblanc掉进熔岩河中，生命值减少到0。最后他成功地落在一块浮石上，但因为太热而昏倒了，他无力阻止熔岩把他和人群**分开**。

状态效果

角色——不管是pc还是npc——在游戏过程中都会受到状态效果。这通常是攻击和咒语的结果。

状态效果	描述
眩晕	暂时降低INS骰尺寸一阶。
愤怒	暂时降低DEX和INS骰尺寸一阶。
中毒	暂时降低MIG和WLP骰尺寸一阶。
动摇	暂时降低WLP骰尺寸一阶。
缓慢	暂时降低DEX骰尺寸一阶。
虚弱	暂时降低MIG骰尺寸一阶。

累积状态效果

影响同一属性的不同状态效果将叠加——例如，**眩晕**和**愤怒**使你的洞察力INS骰尺寸减少2。

但是，属性不能缩小到d6以下。

如果一个角色已经获得了某种状态，并且再次获得了同样的状态效果，那么什么也不会发生。

从状态效果中恢复

状态效果可以通过**休息**或特定的咒语、技能或物品治疗恢复。

状态免疫

如果一个角色对特定的状态效果免疫，他们就不会受到其影响——如果他们在拥有某状态效果的时候对它免疫，那么他们就会立即从该状态效果中恢复过来。

状态影响……或者我们不用这个？

六种状态是角色能力下降的抽象表现。**中毒**可以代表喝醉或生病，**动摇**可能是由恐惧或幻觉引起的，**缓慢**可以来自冰魔法以及特别粘稠的软泥，等等。

许多其他的痛苦可以被视为自身的效应，比如睡着或石化：然而，这些**都不是状态**，它们的行为方式是不同的。它们不会减少角色的游戏属性，而是会影响角色在游戏世界中的行为方式。例如，石化的生物将无法行动。

当处理类似的结果时，依靠逻辑和在特定情况下有意义的东西。除非游戏规则明确，否则决定哪些事件转化为状态效果，哪些作为叙事元素是GM的工作。

物语点

物语点代表玩家角色影响命运的能力，直接源自他们的英雄本性和所面临的困难。

初始物语点

每个新创建的角色自动获得3个物语点，任何其他的物语点必须在游戏中获得。

获得物语点

玩家角色有四种获得物语点的主要方法，还有第五种的可选方法：

- 如果玩家角色在一次新聚会开始时没有物语点，他们将立即获得**1个物语点**
- 每当玩家角色在检定中出现**大失败**时，他立即获得**1物语点**
- 每当一个反派在场景中出现——即使是在一个GM场景中，玩家角色都没有出现——每个玩家角色将立即获得**1物语点**（**参见103页反派规则**）
- 当玩家角色生命值降至0并决定**投降**时，该角色立即获得**2物语点**
- 每当玩家角色触发他们的**羁绊**或**特质**主动让检定失败时（**参见47页可选规则**），该角色立即获得**1物语点**

角色的物语点没有上限。简而言之，你可以为了“重要的场合”而随意储存它们——然而消费物语点是你获得**经验值**和提高游戏等级的主要方式之一，因此把他们存起来会减缓整个小队的成长速度。

消耗物语点

你的角色的物语点可以以多种方式使用——你已经在前几页遇到了其中一些，但还有两种：

- 通过修改或添加元素，以某种方式将当前情况改变为你的优势
- 一些强大的角色技能需要你花费物语点才能激活它们

考虑到这些因素后，物语点使用的完整列表如下：

效果	物语点消耗	描述
改变故事	**1**	更改一个现有元素或者增加一个新元素
触发羁绊	**1**	在检定中追加羁绊强度修正
触发特质	**1**	在检定中重骰
使用技能	**可变**	使用需要消耗物语点的技能

物语点

物语点是游戏的核心引擎，既是机制货币，也是叙事货币。你面对的困难和失败越多，你获得的物语点就越多；你花在克服障碍和挑战上的时间越多，你的角色成长得就越快。

在某种程度上，物语点代表着围绕着故事主角的命运循环：他们从失败中获得决心，通过让他们成为他们自己的**特质**和**羁绊**来引导这种决心，并因此变得更强大……然后面临更大的逆境。
这是一个永无休止的循环，还是一个能给你的世界带来新希望的螺旋？只有通过游玩，你才能找到答案！

改变故事

作为玩家，你可以使用1物语点来陈述故事。你可以塑造这个世界的一部分，它的人民和生物，填补世界的“灰色地带”，创造行动的机会，根据自己的喜好调整细节……甚至还可以引入方便的情节转折！

- 如果你想改变或添加一个已经建立的角色、位置或物品的新细节，如GM描述或介绍的角色、位置或物品，你首先需要GM的许可。
- 如果你的改动直接影响到另一个玩家角色——例如，如果你要建立的背景是一个你的同伴有赏金——你首先需要得到相应玩家的许可。
- 你不能使用这个功能来否定你自己或其他参与者之前所做出的陈述。
- 你不能使用这个选项导致机制的改变，如获得道具或改变击杀状态，切换生物的弱点，或对一个或多个敌人施加状态效果。GM可能会决定你所引入的元素是否具有机制优势，但这是他的决定，而不是你的决定。
- 如果你以这种方式引入一个新的NPC，这个角色仍然在GM的控制之下。

与任何自由形式的工具一样，这个选项非常强大，可以以各种各样的方式和“强度”使用——玩家会在场景中添加一个有用的物品，另一些玩家会想出一个全新的地点，并将它们放在世界地图上。当你坐下来玩的时候，讨论一下你觉得舒服的东西——但尽你所能接受这条规则的冒险(有时是夸张的)本质。

例1：在击败森林废墟深处的镜子魔像后，英雄们找到了一个奇怪的象牙圆盘，上面有神秘的铭文。他们中间没有人知道如何阅读这种古老的语言；一个玩家决定花1个物语点来表示他的角色知道一个住在附近乡村的老学者，他可能会帮助你。

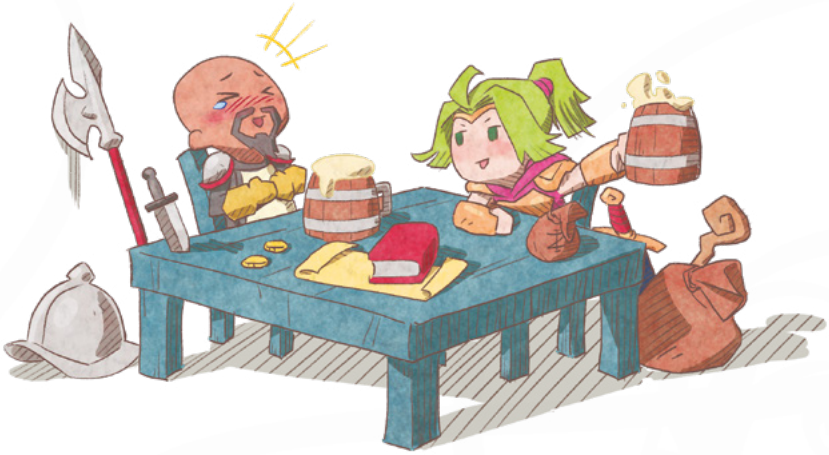
因为这个陈述与之前GM或其他玩家的陈述不矛盾，所以它自动变为真实的——玩家在地图上标出了学者的位置。

例2：我们的英雄们正在穿过岩石山寻找一条巨大的龙。最后，他们找到了一个大洞穴。这时，一个玩家宣布她想花1个物语点来表示这个生物睡着了——这将更容易对他们下手。龙是由GM引入的生物，这意味着玩家需要获得许可才能发表关于龙的改变。GM对此没有意见，但指出这并不是“魔法睡眠”，团队必须进行检定以避免唤醒巨龙。

例3：七年前，女武士黛歌逃离了皇家军团。现在黛歌回到了帝都领导一个渗透小队，决心从皇后的手中偷走灵魂水晶。

当黛歌和她的同伴Valincor在街上收集信息时，她意识到他们被一个城市守卫跟踪：控制黛歌的玩家，汉娜，花了1物语点，并说他们的追捕者实际上是她以前单位的成员，他从来都不喜欢帝国的残酷政策，但他留在军队里养活他的家人。因为城市守卫是由GM引入的角色，所以汉娜需要得到许可——这对场景来说是一个巨大的改变，但GM很感兴趣并同意了。

从现在起，游戏管理员仍将控制这个角色——但英雄们在首都获得了一个新的且有用的线人。然而，守卫仍然有一个弱点；如果他的家人受到威胁，他会怎么做呢？



反派

在**《最终物语》**中，反派是强大的对手，将与玩家角色展开竞争。就像玩家角色的行动推动着故事的发展一样，反派代表着笼罩在世界上的强大威胁——有时潜伏在阴影中，有时用温暖而欺骗性的微笑欢迎我们的主角，有时在一场将决定整个世界命运的全面战斗中挑战他们。

以下是一些关于反派的好例子：

- 不断滥用职权的腐败男爵。
- 无情的企业家剥削工人欺骗他们相信这是为了他们好
- 恐吓周边的传说中的恶龙
- 把当地人变成猪，老鼠和青蛙的古代巫师
- 想要抹去现在，纠正过去的错误的女巫。
- 寻求将所有生物从生存的痛苦中解放出来的绝望神灵。

无论他们采取何种形式，反派通常与一个或多个玩家角色相连；有时这种联系是主题性的（例如一个残酷无情的反派之于善良主题的角色），但它也可以是更加实际的（一个经典的例子是反派被发现是玩家角色失踪的兄弟姐妹）。

在故事中引入反派

GM可以在他们认为合适的时候引入反派角色——可以在故事中添加一个全新的角色，也可以揭示一个已经存在的角色或生物是一个反派。

反派通常会有追随者甚至其他反派的陪伴：两个并肩作战的恋人，一个女王和她的顾问，一个强大的巫师和他的巨型魔像，一个强盗首领和她的团伙……

更多关于如何创建和管理反派的信息可以在之后的**GM章节**找到。

终结点

终结点是物语点的黑化版。当反派出现时，GM还必须决定这个角色是**次要反派**、**主要反派**还是**最终反派**——GM可以保密，也可以公开披露。

反派会根据叙述重要性获得终结点：

反派等级	终结点	举例
次要反派	**5**	敌军指挥官，独特怪物，在小型定居点制造麻烦的对手
主要反派	**10**	暴君，强大的法师，传奇生物，和威胁整个国家的实体。
最终反派	**15**	大恶魔，不朽的实体，象征毁灭或统治的神灵。

使用终结点

反派有三种使用终结点的选择：

效果	描述
逃跑	反派可以花1个终结点安全离开现场，GM负责描述了他们是如何做到这一点的，也许会留下一些小仆从来“陪伴英雄”。
触发特质	在执行检定后，反派可以花1个终结点，**触发自己的某项特质**，从而重投1或2个骰子。
恢复	反派可以用1点终结点和1个动作来恢复所有的状态并恢复50MP。

虽然玩家角色可以通过多种方式获得物语点，但是反派却不能获得终结点——在某种程度上，他们代表了反派追求目标的决心和意志。如果一个反派没有剩余的终结点，那么他就**不再是反派**了，他会和其他NPC一样；或者他们可能会**升级**。

升级

在游戏过程中的任何时候，GM都可以宣布反派化身为他们自己的新版本——拥有更强大的力量和更黑暗的野心。

从叙事的角度来说，这是反派拒绝救赎机会的时刻，在追求他们的目标时变得更加执着。英雄们把他们逼到了死角，结果被证明是灾难性的。

- **次要反派**可以变成**主要反派**。
- **主要反派**可以变成**最终反派**。
- 一个**最终反派**不能变得更强大。

在这个转变之后，角色被视为一个全新的反派；他们第一次出现在一个场景中，他们的终结点将重置为一个适合他们在故事中的新角色的值。

- 如果反派没有终结点，并且生命值减少到0，他们可能会在现场立即升级；这将允许他们回复他们的终结点，不再被迫投降。

- 如果一个反派在现场升级，他们会立即被视为一个新的反派，从而奖励每个玩家角色1物语点。

这个反派应该升级吗?

当选择反派是否升级时，GM应该考虑反派在故事中的重要性，他们的个性，以及英雄选择对抗他们的方式：反派的升级表明英雄可能会赢得冲突，但仍然会让情况变得更糟。

大多数情况下，最好的办法就是让反派被打败：也许他们的决心被玩家超越了，也许他们甚至意识到自己是错的，会变成盟友。适度升级你的反派角色会让他们更容易被记住，也能确保玩家觉得他们的行为对世界有影响。

一般来说，每个战役应该只有**2到4次反派升级**。

反派和物语点

每当一个反派在一个场景中出现，每个玩家角色获得1个物语点。

- **多重身份：**如果一个反派有多个身份，那么英雄只能在他作为敌对角色出现时获得物语点。一旦伪装被揭露，就会正常奖励物语点，无论是伪装或其他身份的状态下出现在场景中。

- **多个反派：**如果两个或两个以上的反派出现在同一场景中，每个使玩家角色将获得1个物语点，最多获得3个物语点

- **一个接一个反派戏份：**如果一个反派的存在延续了几个连续的场景，玩家角色在开始时只能获得1个物语点，并且在接下来的场景中不会获得额外的物语点。

每当英雄的物语点快用完时，GM应该运行**GM场景**，并显示一个反派在行动——这是一个推动故事向前发展的好方法，同时也给英雄一点“燃料”。

库存点

玩家角色有一个抽象的装备和消耗品储备，由**库存点(IP)**表示。

通常情况下，一个角色最多可以携带6个库存点数；然而，一些职业和特殊技能会增加这个上限。

消耗库存点

当你需要以下列表中的消耗品时，你可以花费适当数量的库存点数从你的包中生产它并应用它的效果——所有以这样的方式花费的库存点数必须来自同一个角色。

物品一旦创建，必须立即使用，并在此过程中销毁；你不能创建它然后“保存它以备以后使用”。

下表列出了游戏中可用的默认库存对象；此信息也显示在您的**团队表**中，以便于参考。该表格还设有空白的地方，你可以写自定义库存项目，创造独一无二的世界！

修补匠职业（见后文）可以以多种方式使用库存点。

道具	IP消耗	效果
药水		
万灵药	3	恢复一个生物50MP
大补药	3	恢复一个生物的50HP
滋补药	2	恢复一个生物的一个状态
实用物品		
元素水晶	2	一个生物受到你所选择属性类别的10点伤害。（**风，电，土，火 或者 冰**）
魔法帐篷	4	允许你们在荒野**休息**

恢复库存点

角色可以在城镇、村庄或其他允许他们购买有用装备的地方回复他们的库存点；**每恢复一个库存点的成本为10泽尼特。**

根据GM的判断，角色也可以在特定情况下补充他们的库存点数，例如偶然发现一个冒险家的背包、或是因为他们帮助解决当地的麻烦而被村庄奖励等等。

角色当前的库存点数**永远不会**超过他们的最大库存点数——玩家可以轻松携带的数量总是有限制的。

共享库存点

角色**不允许**在他们自己之间重新分配库存点数。

设备和工具

所有的玩家角色都需要携带适合他们**身份**或适合他们作为冒险家角色的装备和工具：而且没有必要在意火把、绳子、毯子等的储备。

如果角色需要一个基本的冒险道具，**他们就会有**。

然而，有时候角色会需要一个不太常见或不太适合他们身份的道具。当这种情况发生时，GM可能会允许角色花费一些库存点数(通常是2到4点)，以便“奇迹般地”从背包中取出道具。

例子：如果一个角色的**身份**是“盗贼公主”，她的包里肯定会有一些优质的开锁工具；相反地，一个高贵的骑士可能需要花费一些库存点数才能从背包中取出它们。

以这种方式创造的道具不会立即被销毁，但角色不能以高于其IP成本5倍的泽尼特价格出售这些道具。举个例子来说，一个需要2个IP点去创造的道具最多只能卖到10泽尼特。

请注意，虽然有工具和类似的设备可能允许你执行一个几乎不可能的机械操作，但它们永远不会带来任何机制上的好处。

旅行

虽然冲突可能是游戏过程中最令人难忘的时刻，但游戏世界的探索是**《最终物语》**的另一个主要内容。

在游戏开始时，你的团队将一起**创造世界**；然而，这并不意味着你知道关于它的一切。虽然你可能熟悉主要的地区和城市，但这里有很多的发现和危险在等待我们的英雄。

世界地图上的旅行

当一个团队开始旅行时，GM使用**地图表**来跟踪他们的行动。这个系统的基本单位是**旅行日**；它是地图上一天走过的平均距离(假设人物是徒步旅行)。当使用你的**地图表**时，一天的旅行时间能够走过的距离必须由团队在**世界创建**期间确定。

对于旅程所需的每个旅行日，执行以下步骤：

1. 游戏管理员决定团队所穿越区域的**威胁等级**

   如果存在多个威胁等级，只**应用最高的**

2. 通过所选的威胁等级来**投掷一个移动骰**。
   - 骰出**6或更高**时，团队会遇到危险！
   - 骰出1时，小队有了一个意想不到的发现！

   GM决定每个危险和发现的位置；如果需要，在**地图表**上标出它的位置。

3. 除非遇到危险，否则角色会继续下一天的旅行(回到**第1步**)或到达目的地。

为了简单起见，旅行天数应该被去小数点简化为整数——例如，两天半的旅行被四舍五入到三天。

GM总是对一段旅程需要多长时间有最终决定权。

区域举例	威胁等级	移动骰
村庄，城市，被守护的地区	**极低**	**d6**
草原，巡逻的道路，乡村附近	**低**	**d8**
森林,山坡,河流	**中等**	**d10**
广袤的森林，高山，开阔的大海，沼泽	**高**	**d12**
沙漠，冰冻的荒地，丛林，火山	**极高**	**d20**

不用说，敌人控制下的频繁巡逻区域将被视为**高威胁**或**极高威胁**，就像被敌对怪物占领的草原一样。
GM对特定旅行的威胁等级有最终决定权。

例子：一群英雄正离开Relde村前往Kanka山，他们必须在那里寻找一条古老的采矿隧道，据说这条隧道通向一条智慧水蛇的巢穴。Liz(GM)看了看地图，确定角色需要一天的时间去到达山上，然后再花一天的时间去探索周围的区域，以便找到隧道入口。

在第一天的旅行中，旅行团将穿越草原(d8)和丘陵(d10)。因为只考虑最高的骰子，Liz应该掷一个d10。然而，有传言说有一帮匪徒在草原上游荡:她决定这应该提高威胁等级到**高**。骰子出现7：危险!

liz让玩家遭遇由四个强盗组成的战帮，还有一只灰吼(狼一样的生物)。在一场快速的**冲突**之后，玩家角色设法抵挡攻击者。

在继续下一个旅行日之前，英雄们选择使用**魔法帐篷休息**，恢复他们的能量。最后，liz再看第二个旅行日，探索寻找传说中的矿山：这一次，骰子只是一个d10…她掷出一个1!

经过一番思考，利兹描述了pc找到了一个古老隧道的入口，但他们并不孤单!他们遇到了一个名叫莉莉的商人，她希望被护送穿过矿坑:她寻求与蛇会面，并将以货物或情报作为回报!

危险

角色通常应该能够通过一系列的检定或冲突场景克服危险，危险可能如下。

- 极端天气地区：受极端天气影响的地区，如沙尘暴或严寒
- 一片被污染的，充满了有毒的瘴气和贪婪的亡灵沼泽。
- 遭遇凶恶的、有地盘的怪物，或一群敌对的生物。
- 与对手的突然遭遇
- 丢失重要物品

如果你需要确定一个危险造成的伤害，使用下表：

角色等级	小伤害	大伤害	巨大伤害
5+	10	30	40
20+	20	40	60
40+	30	50	80

环境造成的状态是危险的另外一种结果：例如，上面提到的被污染的沼泽可能会造成**中毒**。

更新世界地图

在玩的时候，GM可以自由添加新的地标，定居点和类似的功能到**地图表**上，只要团队觉得合适。这种情况通常发生在玩家发现一个新的兴趣点或危险区域时，或者当他们从别人那里了解到这一点时。

玩家也可以通过消费物语点去添加新的故事元素而在地图上添加新功能和位置。

发现

发现并不会经常发生，所以GM应该确保每一个发现都是独特和有用的。

- 古代废墟的入口：有守卫吗？这里藏着什么宝藏？
- 商队或一群乐于助人的生物
- 偏僻的村庄：大多数人不知道的偏僻村庄
- 珍贵的物品或信息

记住，一个发现总是一件**好事**：即使是在一个危险的地方，它所隐藏的回报应该比它所消耗的更多。

地下城

“地下城”的概念在任何类型的RPG游戏中都很常见，不管是桌面游戏还是电子游戏。一般来说，地下城是经常出现的，但并不总是如此！地下城是一个迷宫般的环境，居住着充满敌意的生物……并且经常隐藏有价值的宝藏和强大的魔法物品，或者充当邪恶对手的巢穴。

在**《最终物语》**中，术语“地下城”是用来表示一个值得探索的复杂地点。它可能是一个变成了强盗的藏身之处的废弃磨坊，女巫的城堡，或者由古代魔像守卫的水道网。

大多数时候，地下城本身并不是那么重要：为什么英雄会出现在那里以及在里面能找到什么才是真正重要的。另一些时候，地下城可以是一种讲述一个关于那些居住在其中的人的故事的方式——也许还可以暗示了一些模糊的真相，或者为游戏世界的一些谜题提供了答案。

探索地下城

根据地下城的大小和重要性，GM可以采用以下任何一种方法：

- **地下城场景：**探索是作为一个关键连续运行的，而不是一寸一寸地搜索地下城。当地下城的布局几乎无关紧要，最重要的是它的深度时，这种方法最有效。

这种方法与默认玩法相同：英雄讨论他们的行动并描述他们所做的，GM描述他们周围发生的事情，检定和冲突场景照常发生。

- **详细的探索：**整个地下城的每一个角落和缝隙都可以被探索。这种方法可能相当耗时，而且只有当场所的结构和细节讲述了一个重要的故事时才应该使用。

为了让这个方法有效，GM应该事先仔细准备好地下城的布局——预留给你确定PC会探索的位置。

- **略过：**探索被描述为一个**插曲场景**，可能会有一个单独的团队检定来确定玩家角色在到达地下城深处之前是否遇到了任何障碍或危险。如果你的时间不够，而且地下城不是特别重要的话，可以使用这种方法——典型的情况是在旅行中发现一个小地点使用的。

更多关于GM应当如何准备地下城资料的方式请见后文的**GM章节。**

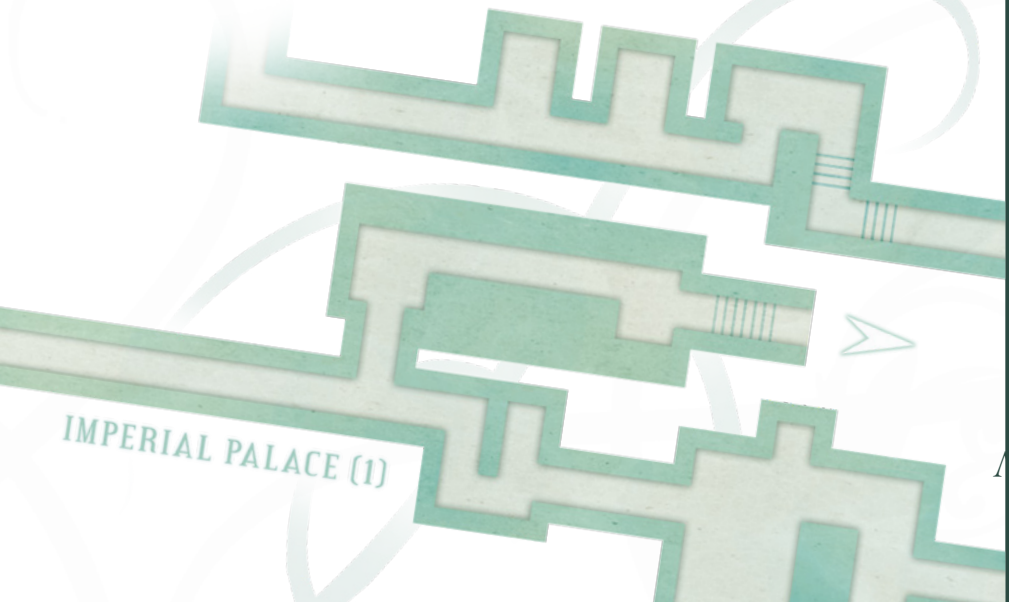
危险的命刻

GM可以使用命刻来跟踪地下城中到来的威胁。这些**危险命刻**应该基于它们所代表的威胁的紧迫性，突出一些部分：

- **8个刻度**的威胁不是立即明显的，只有在时间的推移才会成为现实，比如“寺庙倒塌”或“魔科技系统故障”。
- **6个刻度**表示相当明显且可能在一段时间后发生的威胁，如“游荡的怪物”或“有毒的雾”。
- **4个刻度**表示紧急且极有可能发生的威胁——比如在满是敌对生物的地下城中“被包围”或“高度警戒”。

当检定失败时，GM可能会推进一格命刻，以及当一个事件会增加威胁的可能性时，比如当PC花时间搜索房间制造了噪音，在地下城休息或引起不必要的注意时。不同的危险命刻将由不同的动作和事件触发，当然，施放一个咒语可能会推进“奥术过载”命刻，而搜索一个房间不太可能影响它。

当命刻被推进时，GM应该预示即将到来的危险：一旦命刻被填满，威胁就会完全激活，英雄将被迫以某种方式处理它。



魔法

《最终物语》的世界具有与生俱来的魔力，由一股永恒的灵魂之流在原子层面上连接在一起。正因为如此，许多生物可以使用魔法，操纵灵魂能量来创造超自然的效果。

咒语和仪式

《最终物语》中的魔法有两种类型：**咒语**或**仪式**。

- **咒语**代表了为保护战士和旅行者而开发的成文魔法公式：它们的应用主要是进攻或防御。他们可以很容易地学习，只需要一个简短的手势来施放，但缺乏灵活性。
- **仪式**是为了克服特定障碍而设计的复杂魔法效果：无论何时进行仪式，它总是从头开始，需要几分钟才能完成。

虽然仪式非常强大和灵活，但它消耗大量的MP，需要困难的魔法检定；此外，未能完成仪式将导致魔法失去控制。虽然这些缺点可以通过时间、努力和复杂的程序来缓解，但事实仍然是，仪式魔法是一种强大的资源……但应该慎用。

如何使用咒语和仪式的规则可以在下一页找到。

魔法学派

这本书共有六个学派：**秘仪，嵌合，元素，熵系，仪式，灵魂**。其中五个对应于一个特定的职业：**秘仪师、嵌合师、元素师、熵师和灵师**。而**仪式**适用于所有上述职业，但秘仪师除外。

秘仪学派

秘仪师可以将他们灵魂的很大一部分投射到他们的身体之外，迫使它与被称为阿尔卡纳的古代神圣实体留下的力量产生共鸣，并显示出他们力量的一部分。要获得阿尔卡纳的力量，你必须首先获得它们的青睐：这通常涉及完成某种试验、任务或任务。

秘仪是一门特殊的学派，它不以咒语为主，而是遵循自己独特的机制。秘仪仪式也可以通过**秘仪仪式**技能进行。

嵌合学派

嵌合师从野兽和怪物的灵魂中获得力量；他们寻找能够施法的生物，并试图模仿同样的效果。

嵌合学派以咒语和仪式为主。

然而，嵌合咒语必须从生物身上学习。（详见后文**咒语模仿**技能）

元素学派

元素师可以控制灵魂的流动，它结合了四种创造的核心元素：气、土、火、水。它们还可以影响基本元素的组合来表现不同的效果，如岩浆、暴风雪、沙漠或云。

元素学派以咒语和仪式为主。

熵系学派

熵师超越了世界上的灵魂之流，到达了星际之间的浩瀚无垠。他们混乱的魔法藐视逻辑，扭曲时间和空间，驱散灵魂、物质和魔法能量。

熵系学派以咒语和仪式为主。

仪式学派

与大多数其他魔法学派相反，**仪式学派**没有咒语，只能以仪式的形式使用。它是一个笼统的术语，用于操作、感知、绑定或释放存在于某个地点、物品、机制或遗迹中的魔法能量的仪式。

从某种意义上说，**魔科技**可以看作是仪式和技术的结合。

灵魂学派

灵师可以操纵生物灵魂中的原始能量，影响他们的情绪和操纵他们的生命：这是一种既神奇又可怕的力量。

灵魂学派以咒语和仪式为主。

咒语

咒语可以属于以下学科中的任何一种：**嵌合、元素、熵系和灵魂**。剩下的两个学科，**秘仪**和**仪式**没有任何咒语。

每个**咒语**描述使用以下格式，包含各种信息：

咒语	MP	目标	持续时间
伊格尼斯 ⚡	**10 × 目标**	至多3个生物	瞬间

你对敌人发动灼热的弹幕，从稀薄的空气中召唤出火焰。每一个被此咒语命中的目标受到【HR+15】点**火属性**伤害

机会: 每个被此咒语命中的目标陷入**动摇**状态。

- **名称**：咒语的名称，以及它是否是一个**攻击性**咒语 (⚡).

- **耗费MP**：施放一个咒语，你必须有足够的**MP**来支付它的成本;此外，有些咒语允许你花费更多MP来增加目标的数量或加强效果。例如，一个成本为10 x 目标 的咒语需要你为每个目标花费10MP，施放一个咒语所需的MP的最终数量被称为**总MP费用**。

- **目标:** 你选择的目标敌人，大多数咒语可以针对一定数量的生物，但其他咒语可能影响不同的目标(如武器)。

- **“自己”**目标意味着施法者将对自己使用该咒语，而“**特殊**”的目标则表明该咒语以其文本中描述的独特方式发挥作用，通常影响场景中出现的各种生物或元素。

- **持续时间:** 要么是“**瞬间**”，意思是咒语立即生效然后消散，要么是“**场景**”，意思是咒语创造一个持续的效果，直到施放它的场景结束。

- **效果**：通常在前面有一段有趣的描述这个描述没有机械的相关性，但可以帮助你理解咒语背后的概念，并定制它的外观以配合你的角色。

- **机会:** 需要魔法检定的咒语通常具有**机会**效果。如果你在魔法检定上掷出**大成功**，你可能会**花费相应的机会**来触发这个效果。

施放咒语

施放一个咒语，你必须满足以下先决条件：

- 你必须能够自由活动你的身体。你可以用手拿东西，你能移动你的手臂。
- 你必须能说话，并念出咒语的发音。
- 你必须有足够的MP支付咒语的**总MP费用**，包括任何额外的MP用于增强其效果。
- 除非你的目标是**自己**或**特殊**，否则你必须能够看到你的目标

如果以上都是没问题，你就可以施放**咒语**了

1. 声明你想施放角色已经学会的某个咒语，以及它的效果
2. 如果需要，为你的咒语选择目标。
3. 表演动作并说出公式——记住任何附近的生物都会看到和听到你。
4. 使用所需数量的MP。
5. 如果该咒语是一个攻击性咒语(⚡)，你必须同时执行施法检定。**元素，熵和灵魂**检定依赖于【INS+WLP】，而**嵌合**可以在【INS+WLP】或【MIG+ WLP】中选择。

   非攻击性咒语自动成功，不需要检定。

   在施法检定上的**大失败**和**大成功**会如常产生**机会**。
6. 应用咒语的效果。

偷偷地施放一个咒语

咒语需要精确的动作和说出咒语；它们也会产生可见的和奇妙的效果。正因为如此，附近的每个人都会立即知道正在使用魔法，以及施咒者是谁——**偷偷施法是不可能的**。

攻击性咒语

名字旁边标有 (⚡) 的咒语是**攻击性咒语**。

当你施放一个攻击性咒语时，你执行魔法检定，目标的魔防决定DL。如果这个咒语有多个目标，它会影响每个魔防等于或低于你的魔法检定结果的目标(类似于**多重攻击**)。这个咒语会影响每个魔法防御等于或低于你的魔法检定结果的目标。

如果你在魔法检定上获得**大成功**，咒语会自动击中所有目标。

计算咒语伤害和类似效果

有些法术需要你用你的HR来计算它们的效果的效力——你在魔法检定上的HR就是了。

同样的效果将应用于每个目标。

结束咒语效果

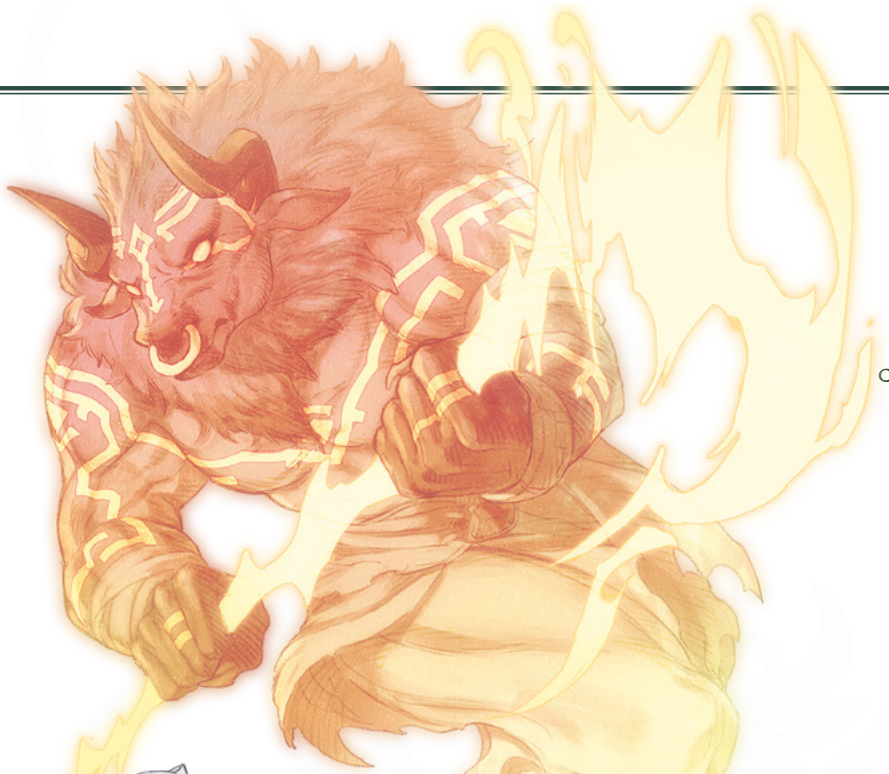
如果你施放一个**持续时间**为“场景”的法术，你可以随时结束它的效果。如果你死亡或失去知觉，或者你离开现场，效果也会结束。

累积咒语效果

如果同一个法术在一个目标上多次施放，其效果将不会叠加——最近施放的法术将取代之前施放的法术。

例子：元素护体技能在**风、电、土、火和冰**中选择一种伤害类型，赋予抗性。如果该法术施放时决定赋予一个生物抗**火**能力，并且随后再次施放决定赋予同一个生物抗**冰**能力，该生物将只具有抗**冰**能力。

如果两个法术有相同的效果但名称不同，它们**不会**叠加。



描述你的魔法

虽然法术和仪式的效果是由游戏规则定义的，但它们在你的世界中表现出来的方式却因角色而异，这也是给每个英雄注入个性的绝佳机会。

- **德鲁伊**或**女巫**可能会召唤魔法树枝开花，结出果实或花朵，从而产生咒语的效果。
- **魔刃客**可以通过精确的剑舞来传递魔法。
- **术士**可以召唤一群小鬼或精灵来折磨他们的敌人并帮助他们的盟友。

如果你会使用魔法，在每次施法中花点时间描述你的咒语是什么样子的！

仪式

通过获得特定的职业和技能，角色可以获得使用属于不同学科的**仪式魔法**的能力

仪式魔法的每个分支赋予你对世界不同方面的影响力：

学派	施法检定	你可以...
秘仪	【WLP + WLP】	根据你束缚的阿尔卡纳产生魔法效果。
嵌合	【INS + WLP】 【MIG + WLP】	增强你的感官，透过动物之眼可以平息怪物的愤怒。
元素	【INS + WLP】	在水上行走，塑造岩石，扑灭火灾，引起暴雨或召唤强大的气旋。
熵系	【INS + WLP】	造成物质的衰变，扭曲时间的流动，传送生物或物品。
仪式	【INS + WLP】	从物品中提取魔法，激活灵魂回路，感知魔法的存在。
灵魂	【INS + WLP】	感知生物的存在和感受，使某人入睡或鼓舞他们的心。

记住，**仪式魔法永远不能**完成以下任何一项：

- 造成直接的**伤害**：仪式仍然可以造成附带伤害——如果你打开敌人脚下的裂口，他们一定会受到某种伤害。当建立仪式造成的附带伤害时，使用前文的即兴伤害表格（**参见93页**）。
- 施加或消除**状态效果**
- 使角色失去或获得HP,MP,IP, 物语点或终结点。
- 复制现有咒语或技能的**机制效果**(然而，叙事效果如飞行瞬间移动是可以的，即使某些技能确实可以)。
- 制造生物或装备，或授予它们永久能力。

除此之外，大多数仪式都是公平的——但你追求的效果越强，如果你的仪式出错，后果就越悲惨。

1. 描述你想要通过你的仪式完成什么，并声明你想要影响哪些范围或生物。

   GM对特定的效果是否能够实现，以及它属于哪种仪式学派拥有最终决定权。

2. 通过下面的**范围**和**效力**表，GM可以确定仪式的MP总花费。

3. 仪式的施法过程与普通咒语一样，但它总是需要魔法检定，且必须达到或超过基于仪式**效力**的难度等级。检定将依赖于仪式**学派**所指示的属性

   如果你成功了，仪式就达到了预期的效果；如果你失败了，GM会描述它的影响如何被扭曲成**灾难性的后果**。

效力	MP	DL	例子
小	20	7	制造一道闪光，堵住通道，打碎玻璃
中	30	10	制造幻觉，治疗疾病，定位某人或某物，感知情绪，提供短期能量
大	40	13	感知思想，影响情绪，解除诅咒，暂时改变天气，提供长期能量。
强	50	16	削弱一个神圣实体，防止灾难，使一个生物或地点发生一周的变化。

范围	MP	例子
个体	×1	一个人大小的生物，一扇门，一棵树，武器。
小型	×2	几个人大小的生物，一个大生物，一小块空地，一个房间，一节火车车厢，一间小屋。
大型	×3	一群人，一个小森林，一艘飞艇或大帆船，一个城堡大厅，一所房子，一个巨大的生物。
巨型	×4	堡垒、湖泊、山顶、村庄、城市街区。

团队检定下的仪式魔法

当一个角色尝试一个仪式时，其他角色可以提供帮助(即使他们自己没有能力执行仪式)。魔法检定将变成一个**团队检定**，执行仪式的角色将作为**领队**。

减少仪式的成本

很容易注意到，仪式的MP消耗是相当高的。为了降低成本，施法者可以**提供一种特别稀有或强大的材料**；这样做将**减少一半的MP成本。**

- 这在每个仪式中只能做一次，GM应该决定材料的性质——找到它应该是通过一次冒险得来的。

- 如果没有时间准备，仪式是紧急的，GM认为合适的物品或材料可以通过牺牲来让仪式进行也是可行的。

仪式的例子

在判定“仪式”时，可以使用这些例子作为指导。

召唤一个由火制成的大球体并使用它摧毁飞艇的引擎是一个**元素学派**仪式，是针对一个小区域的大效力仪式(80MP,DL13)。如果这个仪式失败了，你可能会引发一场毁灭性的大火。

感知一个人是否有敌意是一种**灵魂学派**仪式，影响**个体区域**的**小效力**仪式(20MP,DL7)。如果失败了，你可能会无意中在他们体内灌输强烈的负面情绪，导致不可预知的后果。

竖立能量屏障来保护城堡免受雪崩的伤害是一种针对**巨型区域**的**强效力**的**仪式学派**仪式(200MP,DL16)。如果仪式失败，你可能会引发一股不受控制的魔法力量的爆发，引发一场超自然的大灾难。

改变时间流以短暂地恢复受损装置的功能是影响**个体区域**(30MP,DL10)的**中等效力**的**熵系学派**仪式。一旦发生故障，该装置和附近的一些物体可能会在你眼前迅速老化，化为尘土。

冲突期间的仪式

仪式魔法当然可以在冲突场景中尝试，但你首先需要收集足够的魔法能量。

流程如下：

1. 使用**推进目标**动作开始仪式，GM根据下方表格确定仪式的**学派**、**范围**和**效力**。
2. 一个仪式命刻马上就会根据仪式的**效力**而产生 。
3. 既然这个命刻是场景的一部分，任何人都可以通过**推进目标**动作与它互动。与任何**推进目标**动作的使用一样，GM将决定哪些属性应该用于检定，以及它是否具有固定的难度级别或对抗检定。

   施法者可以执行一个检定来填充命刻，作为他们开始仪式的**推进目标**动作的一部分。
4. 一旦命刻被填满，发起仪式的角色可以使用一个动作执行仪式，为了做到这一点，他们将消耗适当的MP并为仪式执行施法检定，其难度级别由仪式的**效力**决定。

   检定的结果将揭示仪式是成功的还是它的影响被灾难性地扭曲。

效力	命刻	MP	DL	范围	MP
小	4	20	7	个体	×1
中	6	30	10	小型	×2
大	6	40	13	大型	×3
强	8	50	16	巨型	×4

经济和物品

无论你的冒险发生在哪个奇幻世界，你的英雄都可能会发现自己在购买和出售道具。这部分涵盖了经济的基础知识，并为你提供了有用的商品和价格列表。

泽尼特

最终物语世界的共同货币是**泽尼特**，一种金币，其形状和大小可能因地区而异。虽然价格可能会根据你在哪里而上下浮动，但泽尼特是普遍接受的。

平均来说，5Z可以吃一顿像样的饭，10Z可以在城里租一个房间住一晚，100Z可以买一个青铜盾。

装备中的物品和背包里的物品

如**角色表**所示，玩家角色可以在身体上装备有限数量的物品：

- 你有一个防具栏位装你的**防具**。
- 你有一个**主手栏位**，在那里你可以装备**单手武器**或**双手武器**。

如果你装备了双手武器，该武器也会占用你的**副手栏位**。

- 你有一个**副手栏位**，在那里你可以装备**单手武器**或者一个**盾牌**。
- 你有一个饰品栏位为你装备**饰品**。

所有没有装备的物品都放在背包里。用这种方式携带物品的数量没有限制，只要有意义就行。GM有最终决定可以和不可以这样携带的权利。

如果你发现自己需要长途运输又大又重的物品，考虑购买**运输工具**。

寻找背包里的物品需要花费一些时间：例如，在冲突中，你需要花费一个动作去寻找它们。另一方面，你装备的物品很容易使用，但也更容易受到损坏或被盗的风险。

放在背包里的东西不会赋予你它的任何属性。如果你想“用”，你必须装备它！

如何获得新道具

角色有很多机会获得装备和装备：村庄和城镇总会有一个或多个商店专门出售**武器、防具、盾牌**和有用的**饰品**。这并不意味着一个角色可以简单地走进一个位于偏僻地方的商店并期望购买一把魔法弩。**基础的武器、防具**和**盾牌**应该在大多数的居民区中可以买到，但**稀有道具**应该只在独特的商店中找到，隐藏在最危险的废墟中，由强大的怪物守卫或作为英雄行为的奖励。

如果你是GM，请参阅GM章的关于如何创建道具的规则和指南，以及一些预先制作的道具列表。

在后文你可以找到一张**基础道具**列表。

奖励

在**最终物语**的战役中，玩家可以通过三种方式处理宝物和魔法道具。当你开始玩游戏时，你应该讨论你想采用以下哪一种方法；经过几次战斗后，你总是可以改变你的决定。

- **经典：**GM会根据他们认为合适的情况发放奖励。这可能是最常见的解决方案，但它把很多责任放在了GM的肩上。

- **调查：**GM询问了每个人他们想让他们的角色找到或使用的物品——也许忍者想要戴一个令人生畏的**面罩**，或者格斗家迫不及待地想要得到一副**指虎**。使用这种方法，GM在发放奖励时就有了一个有用的物品列表。

- **愿望清单：**这是一种不常见的方法，但它可能很有趣。每个玩家都写了一份清单，列出他们希望自己的角色在职业生涯中找到的物品——这些物品可以从**GM章节**的稀有物品列表中选择，也可以按照上面的指导原则从头开始设计。然后，每当团队发现某种宝藏或获得奖励时，玩家自己就可以从这些列表中选择并叙述该道具是什么——以及它为什么会在那里。

出售物品

如果你能找到愿意购买它的人，一件物品将以其原价的一半左右出售。这个数额可能会根据物品的质量和条件而有所调整：没有人会希望在旧隧道里捡到生锈的、沾满泥的斧头。

GM总是能够最终决定你是否能够出售一个特定的道具以及你可以从中赚取多少钱；有时也可以以物易物或执行任务来换取货物。

神器

玩家角色有时会拥有非常强大的魔法物品，即所谓的**神器**。鉴于神器的本质，它们不应该被购买或出售：再多的财富也不能公正地估价。整个王国可能会为了得到它们而发动战争。

服务和交通

动物、车辆、住宿等的价格和可用性可能会根据你的游戏世界而变化。下面的列表是为了作为GM制定价格时的指导方针。

当谈到运输工具时，列表中包含了坐骑、汽车、船只、飞艇等一般条目。每一种交通工具都可以运载一定数量的乘客，并增加你在一个**旅行日**中可以走的距离。

- **陆地交通工具**只能在陆地上行驶，**水上交通工具**可以在水面上行驶，**潜艇交通工具**可以在水上和水下行驶，**飞行交通工具**可以在空中行驶。
- 如果你购买的是动物拉车，动物的费用已经包含在价格里了。
- 没有必要在意动物饲料或燃料。
- 通过这种方式获得的坐骑没有属性，也不会战斗。如果你想骑一个生物去战斗，看看旅行者职业的技能忠实伙伴。

服务	花费	描述
城镇服务		
补充库存	10 z	补充角色的1个库存点。
休息（村庄）	5 z	允许一个人休息一晚上。
休息（小镇）	10 z	允许一个人休息一晚上。
休息（城市）	20 z	允许一个人休息一晚上。
旅行服务		
陆地运输	10 z	允许一个人旅行一天
水上运输	20 z	允许一个人旅行一天
空中运输	40 z	A允许一个人旅行一天

运输工具	花费	载客数	每日旅行速度
坐骑			
陆行	200 z	1或2人	×2
水上	500 z	最多6人	×2
潜水	1000 z	最多6人	×2
飞行	2000 z	最多6人	×3
座驾			
陆行	600 z	最多6人	×2
水上	2000 z	最多10人	×2
潜水	4000 z	最多10人	×2
飞行	8000 z	最多20人	×3

装备

可以装备的物品有四类：**饰品、防具、盾牌和武器**。每个物品都可以是**基本**的或**稀有**的(除了饰品，它们总是稀有的)。

职业物品 [✦]

带有符号(✦) 的物品只能由获得特定职业的角色装备。

- **暗黑之刃**职业允许你装备**职业近战武器**和**职业防具**。
- **狂怒斗士**允许你装备**职业近战武器**和**职业防具**。
- **守护者**允许你装备**职业防具**和**职业盾牌**。
- **神射手**允许你装备**职业远程武器**和**职业盾牌**。
- **武器大师**允许你装备**职业近战武器**和**职业盾牌**。

没有相应职业的角色仍然可以拥有一件职业物品，但他们无法装备它并享受它的增益。

饰品

饰品是有用的魔法物品，可以赋予佩戴者特殊的能力。饰品总是被认为是**稀有**物品。

每个**饰品**条目使用以下格式并包含各种信息：

饰品		花费
	冠冕头盔	1000 z
	你的命中检定获得+1加值。	

- 饰品的**名称。**
- 饰品换算成泽尼特的价格。
- 任何装备后会产生的特殊能力。

GM章节可以找到一个示范的饰品列表。

防具

防具给予穿戴者更好的防护。

每个**防具**目录都会用以下格式来记录：

防具		花费	物防	魔防	先攻
	贤者长袍	200 z	**DEX die +1**	**INS die +2**	**-2**
	无特性。				
	锁子甲 ✦	150 z	**10**	**INS die**	**-2**
	无特性。				

- 防具的**名称**以及它是否是一种**职业防具**(✦)。
- 这些防具的花费。
- 用来计算穿戴者**物防**和**魔防**的公式。这将是一个固定的数字，如10（**锁子甲**），或是将一个加值添加到你当前的DEX骰尺寸或INS骰尺寸上来计算物防或魔防——例如，如果你有d8的敏捷和d10的洞察力，穿**贤者长袍**将给你物防9和魔防12。
- 如果你没有穿任何防具，你的**物防**将简单地等于你的DEX骰尺寸，你的**魔防**将简单地等于你的INS骰尺寸。
- 有些防具会造成先攻惩罚。职业防具通常较重。
如果你没有穿任何防具，你的先攻将不会受到任何惩罚。
- 装备时该物品所赋予的任何特殊能力都会生效。

132页有一张基础防具列表。

盾牌

盾牌必须装备在角色的**副手栏位**以进一步强化防御。

每个**盾牌**目录都会用以下方式记录：

盾牌		花费	物防	物防	先攻
	符文盾牌✦	150 z	**+2**	**+2**	-
	无特性。				

- 盾牌的**名称**以及是否是**职业盾牌**(✦).
- 盾牌的花费
- 盾牌额外提升的**物防**和**魔防**。这个值**额外**加到防具防御值上。

133页有一个**基础盾牌列表**。

防具与防御

职业和非职业防具会以不同的方式影响角色的防御和魔法防御。
记住，不管你穿的是什么防具，盾牌总是可以附加在它之上的——如果你有一个空闲副手栏位，装备一个盾牌绝对不是一个坏主意。

- 更轻的防具给你的防御基于你当前的DEX和INX骰尺寸加上一个小加成。如果你的属性已经很高，那么它们不错很好，但如果你受到状态效果，它们就会变得不那么有效。

- 职业防具将你的物防设置为一个固定值，而不管你当前的属性骰尺寸。他们提供可靠的保护，但也会因你的玩法造成沉重的负担（**先攻惩罚**）。

武器

武器分为十种**类别**，**奥术、弓、格斗、匕首、火器、连枷、重型、矛、剑和投掷**。

每个**武器**条目使用以下格式，包含各种信息：

武器		花费	命中	伤害
	刺剑✦	200 z	【DEX + INS】+1	【HR + 6】物理
	单手 ◆ 近战 ◆ 无特性。			

- 武器**名称**，是否是**职业武器**(✦).
- 武器花费。
- 使用武器进行攻击时用于命中检定的属性和公式。
- 用来计算武器造成的伤害的公式，以及它造成的伤害类型--通常是**物理**伤害，但稀有武器可能造成特殊类型的伤害，如**火**或**暗**。HR代表高值——在命中检查中掷出的两个骰子中最高的一个。
- 武器需要**单手**还是**双手**；单手的话可以在一个主手栏位装备武器，用你的另一个副手栏位装备另一个单手武器或盾牌。
- **近战**武器还是**远程**武器。
- 装备时该物品所赋予的任何特殊能力。

你不需要在意远程武器的弹药：一旦你购买了武器，你身上就会有足够的弹药来战斗。

下一页就是**基础**武器列表。

关于徒手打击

在游戏中可用的各种武器中，有一种是**徒手打击**。这些是角色的空手，虽然它们可以算作**单手武器**，但是理论上这是栏位没有武器的时候自动"装备"起来的武器。

基本上，空手栏位**也算**徒手打击。

基础武器

武器	花费	命中	伤害
奥术类别			
	法杖	100 z	**【WLP + WLP】**	**【HR + 6】物理**
	双手 ◆ 近战 ◆ 无特性			
	魔典	100 z	**【INS + INS】**	**【HR + 6】物理**
	双手◆ 近战 ◆ 无特性			
弓类别			
	十字弩	150 z	**【DEX + INS】**	**【HR + 8】物理**
	双手◆ 远程 ◆ 无特性			
	短弓	200 z	**【DEX + DEX】**	**【HR + 8】物理**
	双手◆ 远程 ◆ 无特性			
格斗类别			
	徒手打击	-	**【DEX + MIG】**	**【HR + 0】物理**
	单手◆ 近战 ◆ 自动装备于每个空手栏位			
	临时武器(近战)	-	**【DEX + MIG】**	**【HR + 2】物理**
	单手 ◆ 近战◆ 攻击后损坏			
	铁指虎	150 z	**【DEX + MIG】**	**【HR + 6】物理**
	单手◆ 近战 ◆ 无特性			
匕首类别			
	钢匕首	150 z	**【DEX + INS】+1**	**【HR + 4】物理**
	单手◆ 近战 ◆ 无特性			
火器类别			
	手枪✦	250 z	**【DEX + INS】**	**【HR + 8】物理**
	单手◆ 远程 ◆ 无特性			
连枷类别			
	链鞭	150 z	**【DEX + DEX】**	**【HR + 8】物理**
	双手◆ 近战◆ 无特性			

WEAPON	COST	ACCURACY	DAMAGE
重型类别			
铁锤	200 z	【MIG + MIG】	【HR + 6】物理
单手◆近战◆无特性			
板斧 ✦	250 z	【MIG + MIG】	【HR + 10】物理
单手◆近战◆无特性			
战斧 ✦	250 z	【MIG + MIG】	【HR + 14】物理
双手◆近战◆无特性			
矛类别			
轻矛 ✦	200 z	【DEX + MIG】	【HR + 8】物理
单手◆近战◆无特性			
重矛 ✦	200 z	【DEX + MIG】	【HR + 12】物理
双手◆近战◆无特性			
剑类别			
青铜剑 ✦	200 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 6】物理
单手◆近战◆无特性			
巨剑 ✦	200 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 10】物理
双手◆近战◆无特性			
武士刀 ✦	200 z	【DEX + INS】+1	【HR + 10】物理
双手◆近战◆无特性			
刺剑 ✦	200 z	【DEX + INS】+1	【HR + 6】物理
单手◆近战◆无特性			
投掷类别			
临时武器(远程)	-	【DEX + MIG】	【HR + 2】物理
单手◆远程◆攻击后损坏			
手里剑	150 z	【DEX + INS】	【HR + 4】物理
单手◆远程◆无特性			

基础防具与盾牌

基础防具

防具	花费	物防	魔防	先攻
无甲	-	DEX size	INS size	-
无特性				
丝质衬衫	100 z	DEX size	INS size +2	-1
无特性				
旅行装束	100 z	DEX size +1	INS size +1	-1
无特性				
战斗束腰外衣	150 z	DEX size +1	INS size +1	-
无特性				
贤者长袍	200 z	DEX size +1	INS size +2	-2
无特性				
锁子甲 ✦	150 z	10	INS size	-2
无特性				
青铜板甲 ✦	200 z	11	INS size	-3
无特性				
符文板甲 ✦	250 z	11	INS size +1	-3
无特性				
钢铁板甲 ✦	300 z	12	INS size	-4
无特性				

基础盾牌

盾牌		花费	物防	魔防	先攻
	青铜盾牌	100 z	**+2**	-	-
	无特性				
	符文盾牌 ✦	150 z	**+2**	**+2**	-
	无特性				

造物

就像施法者能够使用仪式施法一样，拥有**修补匠**职业的角色可以**造物**，并从事各种自定义发明——爱情药水，行走的魔科技盾，甚至是宏伟的飞艇都有可能，流程如下：

1. 描述这项发明的效果，它是如何运作的，它需要什么样的能量，以及它提供的具体好处。GM对某个发明是否适合你的游戏环境有最终决定权。

2. 如果一项发明足够复杂——比如装备了大炮的**魔科技摩托**，既充当交通工具又充当武器——GM可以自由地将造物分成两个或更多独立的发明，每个发明都需要自己独立的开发过程。

3. 通过查阅下表内的**范围**，**效力**和**耗费**，GM确定了该发明的材料总成本，并立即要求玩家支付。

   对于**中等或更高**效力的发明，GM还会描述必要的**特殊成分或材料**。这个道具不能简单地购买，应该成为一到两个聚会的焦点。

4. 玩家可能会和GM讨论发明的一个**可怕缺陷**——也许这个发明必须定期充电，可能不可靠，可能使用很麻烦，或者声音特别大之类的。这个缺陷可以使发明的总成本降低**25%**。

5. 为了完成造物，您必须完成多段**进度，每段消耗100泽尼特的材料成本。(至少满足一段进度的材料)**.

   在每天结束时，造物将按以下方式进行：

   - 每有一个当天在项目中工作的玩家角色**+1进度**。
   - 在当天的项目中，每有一个在修补匠职业中拥有一个或多个等级的玩家角色都可以**增加1个额外的进度。**

6. 一旦达到所需的进度，发明就被创造出来了！
   如果你能在一天内产生比目前造物所需的更多的进度，你可以在几个小时内就完成它。

效力	基础成本	发明可以...
小	100 z	提供照明，在陆地或水上运输人员或货物，获得某种有限形式的保护。
中	200 z	在水下旅行，包含咒语，传递声音或语言，代替发明者执行特定的操作，提供短期能量。
大	400 z	飞行，短时间改变一个区域的性质，取消一个咒语的效果，拥有有限智能，可以与发明者并肩战斗，提供长期能量，捕获或固定目标。
强	800 z	长时间改变一个地区的性质，包含恶魔的力量，可以防止灾难，拥有完整的智力和人格。

范围	成本倍率	效果可以影响到...
个体	×1	一个人大小的生物，一扇门，一棵树，武器。
小型	×2	几个人大小的生物，一个大生物，一小块空地，一个房间，一节火车车厢，一间小屋。
大型	×3	一群人，小森林，一艘飞艇或大帆船，一个城堡大厅，一所房子，一个巨大的生物。
巨型	×4	堡垒、湖泊、山顶、村庄、城市街区。

耗费	成本倍率	激活后发明可以...
消耗品	×1	一次性，但是发明家可以再制造
永久性	×5	永久性的,在不同的情况下保持可用的多种用途。

记住，GM有权拆分任何特别复杂强大的发明成几个造物，每个造物都有自己的成本和需求。

伤害和防护

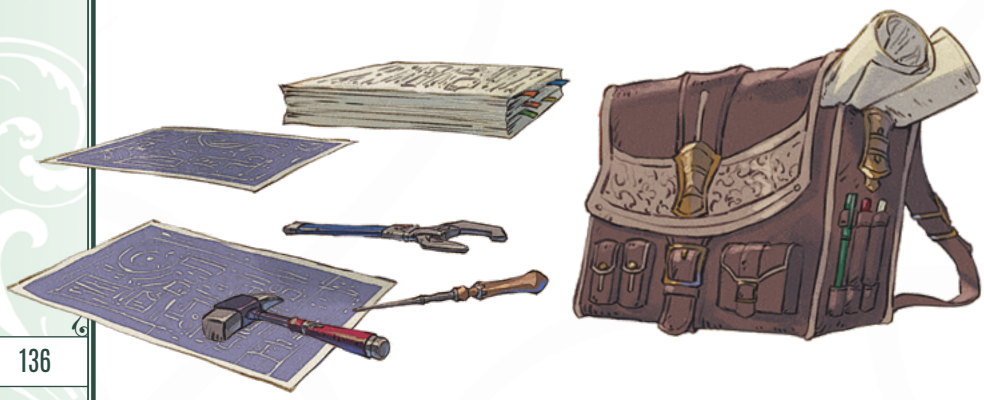
英雄们迟早会想要创造能够让他们在战斗中获得优势的道具。GM总是对特定发明的效力有最终决定权，但他应使用下表作为建立它的指导方针 。

效力	伤害/治疗	防护
小	无	一种抗性
中	少量	两种抗性
大	大量	一种免疫 **或** 两种抗性
强	巨量	两种免疫 **或** 三种抗性

- 避免创造对**物理**伤害免疫的发明。
- 如果一项发明具有混合效果，如给予某种伤害类型的抗性和造成伤害，它应该被拆分为多个项目。

要确定一项发明的伤害或治愈程度，请使用下表中与其发明者当前级别相对应的值。

角色等级	少量	大量	巨量
5+	10	30	40
20+	20	40	60
40+	30	50	80



用材料支付造物费用

如果你在冒险过程中碰巧收集到珍贵的材料，你可以用它们来支付一个项目的成本。GM对哪些材料和成分可以帮助你支付项目的成本有最终决定权。

如果GM因为发明的**效力**而要求使用特定的成分或材料，则该成分或材料也用于支付项目的成本。

招聘帮手

如果一个发明家想要增加每天的进度，或者如果他们想要同时从事多个项目，他们可能会想要招聘**帮手**。

- 每个帮手都是有能力的工人或助理，他们要求获得相当于造物总成本一半的报酬。
- 每个帮手将在每天结束时为造物增加**一个额外的进度**。

如何使用造物

造物的规则是非常灵活的，但他们的设计是为了允许角色创造一些独特的和从未见过的东西，而不是制造通常可以找到或购买的物品，如**装备**-他们应该用来提供**创新的解决方案去跨越问题和障碍。**

- 如果角色想要创造一项发明的多个副本，每一个都是一个独立的造物。把发明变成易于生产的物品将**不可避免地打破游戏规则**。对于想要自定义装备的修补匠来说，看看英雄技能**升级**（217页）是最好的。
- 造物需要时间，如果团队专注于一个较长的造物项目，反派肯定不会闲着。
- **插曲场景**非常适合叙述一个造物的发展。

造物示例

发明	效力	范围	耗费
“探索者”号	大	大型	永久
造物总消耗： 6000 z; **需要进度：** 60; **缺陷：** 无			

最多可运送五十人的大型飞艇。它不提供额外的火力或保护——武器、屏障等都将被视为单独的项目，随后可以添加到飞艇的底盘上。

加特林魔像	大	个体	永久
造物总消耗： 1500 z; **需要进度：** 15; **缺陷：** 有			

一种半智能浮空武器。 在冲突场景中，这个魔像会在发明者轮到之后行动，对单个目标造成**小物理伤害**。 然而，它非常响亮且具有高度实验性：敌人可能会花**机会**将其禁用，直到场景结束。

磁力靴	中	个体	永久
造物总消耗： 1000 zenit; **需要进度：** 10; **缺陷：** 无			

一双有磁力的靴子，可以让穿着者安全地附着在金属表面上，可能会在墙壁甚至天花板上行走。

魔科技动力装甲	如下	如下	如下
造物总消耗： 1750 zenit; **需要进度：** 17; **缺陷：** 有			

由魔法科技能量驱动的高级四足装甲。

- 驾驶员对**火属性伤害**和**物理伤害**具有抗性
- 驾驶员可以使用**攻击**动作释放灼热的热射线，造成**少量火焰伤害**。 这是一种**远程**攻击，需要【DEX + INS】进行命中检定。
- 驾驶员对**电属性伤害**具有弱点。

鉴于这项发明的复杂性和威力，GM将其分为两个独立的项目：装甲本身和它的热能炮，两者都具有**中等**效力、**个体**区域和**永久**使用。

发明人在其中一个项目中添加了一个缺陷（**电属性弱点**），以部分降低成本。.

发明	效力	范围	耗费
禁魔刺桩	大	小型	消耗
造物总消耗： 600 zenit; **需要进度：** 6; **缺陷：** 有			

当被激活并被打入地下时，这个刻有符文的大刺桩将阻止场景中的所有生物（盟友和敌人一样，这是一个重要的缺陷）释放咒语或执行仪式魔法。这种效果一直持续到场景结束或刺桩本身被摧毁（可能是一个六节命刻）。

纯洁之尘	中	小型	消耗
造物总消耗： 400 zenit; **需要进度：** 4; **缺陷：** 无			

这种受到魔法祝福的尘埃可以让使用者和附近的所有盟友能够具备**暗属性**和**毒属性**的伤害抗性，直到场景结束。

火元素精油	中	大型	消耗
造物总消耗： 600 zenit; **需要进度：** 6; **缺陷：** 无			

一小瓶超浓缩火元素精华。当它被粉碎时，它会释放出火焰漩涡并对广阔区域内的每个生物造成轻微的**火属性**伤害。小型易燃物品也可能被点燃。

催眠瓦斯	大	小型	消耗
造物总消耗： 800 zenit; **需要进度：** 8; **缺陷：** 无			

一个炼金小瓶，里面的气体足以充满一个房间，让每个人都能睡几个小时——如果受到足够大的伤害、拍打或摇晃，他们仍会醒来，但他们可以在大声喧哗中保持睡眠。

潜水头盔	中	个体	永久
造物总消耗： 1000 zenit; **需要进度：** 10; **缺陷：** 无			

一个魔法面具，允许佩戴者在水下呼吸。

团队动态

安全的游戏环境

与JRPG的灵感来源一致，**最终物语的**基石是英雄主义和乐观主义，尽管偶尔会出现悲剧或黑暗的场景——特别是当反派参与进来的时候。一般的预期是，场景不会特别粗糙或病态地描述，即使涉及到死亡场景——但因为你永远不知道什么会伤害到玩游戏的人的情感，下面是用来塑造“好的体验”的工具。

- **相互信任和尊重。**这是不言而喻的，但尊重和你一起玩游戏的人是获得良好体验的关键——这同样适用于你对他们的信任。角色扮演游戏是一种高度社交的活动，人们在戏剧性的时刻感到有点紧张和情绪化是完全正常的，但相互信任和尊重是良好游戏的主要基础。无论你的故事中人物之间发生了什么，桌上的人必须彼此友好。

- **游戏及其虚构情节不能取代人类互动。**如果某人的行为打扰了其他人，那么这个问题必须在游戏之外得到解决。暂停游戏，把事情整理好，一旦你找到了一致意见，再回去处理游戏，这并没有什么错。在任何情况下，都不要将游戏作为证明自己观点或影响他人行为的工具。

- **界限和面纱。**这些术语是罗恩 爱德华兹在《性与巫术》一书中创造的，它们是实用的安全工具，有着良好的历史效果。在游戏前或游戏中，你可以声明你在**划清界限**或**面纱化**一个情况或行动。

  当你**划清界限**时，你是在说你不想让这个元素出现在游戏中。不会发生的，也没发生过，你们分享的故事永远不会提及这事。

  当你用**面纱**的时候，你是在说，当这个元素存在的时候，你不希望它被明确地描绘出来或被带到聚光灯下，它仍然是你世界的一部分，会影响你的角色的行为，但它会发生在“幕后”。

当你和素未谋面的人一起玩的时候，这些工具尤其有用，但即使是和老朋友一起玩的时候也要记住他们。每个人都有一些让他们不舒服的事情，有时达到了无法忍受的程度——对暴力的过分详细的描述，对不健康关系的描述，甚至是一些你认为司空见惯却在他们身上留下了伤疤的事情。

在玩游戏的时候，你的职责之一就是创造一个安全的环境——不要坚持问为什么某些事情让别人不舒服：相反，问问他们希望从现在开始如何处理这种场景或情况。

玩家角色对抗玩家角色

虽然**《最终物语》**的主角都是英雄，但这并不意味着他们之间不会有分歧或敌意。可能会出现两个或两个以上的玩家角色发生冲突的情况:你可以通过相互同意或正常使用规则来解决这些问题。

在处理这种情况时，一定要记住以下几点：

◆ **花点时间想想发生了什么。**当两个或两个以上玩家角色的目标或行动发生冲突时，不要急于掷骰子。只要“暂停”游戏，让参与的玩家就如何解决问题达成一致。

请记住，这些规则是为了解决角色间的冲突而编写的：相应的玩家仍然要为愉快的游戏体验负责，并且应该相互合作。如果玩家之间产生了分歧，游戏也无能为力：只能通过对话解决问题，并在达成共识后继续玩游戏。

◆ **确定什么是利害关系，并确定解决方法。**在GM的帮助下，玩家应该确定他们的角色想要完成什么(有时候这足以让你意识到你的目标并不冲突)。然后，你应该选择一种方法来解决对比：对抗检定通常在这方面很有效。

在你确定每个人都明白会发生什么之前，不要掷骰子。如果你很难找到一个一致的意见，考虑把这个问题放在一边，一旦你达成了妥协，再回来讨论这个问题。也许角色们会争吵，但更紧迫的威胁需要他们的关注。

◆ **应用结果。**一旦骰子落在桌子上，应用的结果就是什么：不要试图捏造结果或避免你的行为的后果。在这种情况下，GM最好能够公正地描述每个参与者的遭遇。

秘密

对玩家角色来说，向同伴隐藏秘密并不罕见，无论是他们过去的罪行，还是他们对目标炽热的爱。

虽然角色有秘密是完全可以的，但玩家应该保持事情的透明，并共同努力从情况中获得最大的收益。

通过告诉你的团队“我的角色看起来想和你成为朋友，但实际上她讨厌你，你就赋予了所有人权力，包括你自己：现在你的英雄的这方面已经被了解了，你就有可能在此基础上创造戏剧。

不要忘记，这款游戏依赖于合作叙事：揭露你角色的秘密意味着给其他玩家一个机会让事情变得有趣——不要认为这是“放松警惕”。

离开团队

也许有那么一刻，你会觉得自己的性格被完全发掘了；他们面对了自己的恐惧，实现了自己的目标，找到了自己要找的人或东西，而这场战役还没有结束。

当这种情况发生时，你可以自由地宣布你的角色将离开团队——你应该在阶段之间这样做，并想出一个替代角色。然后，在下一阶段的开始，描述你的角色的独白，并就你的新角色如何以及为什么加入小队达成一致。

- 如果你想**暂时**让一个角色退出，但在战役中保留让他们回来的能力，你应该与团队的其他成员讨论如何作。

- 当一个新角色(或之前的退休角色)加入团队时，他们应该拥有与他们要替换的角色相同的级别和X能力。如果角色是回归角色，玩家应该简要描述他们离开团队时做了什么。

- 无论一个玩家拥有多少个玩家角色，该玩家一次只能控制一和PC。GM对你何时可以“切换角色”有最终决定权——通常是在聚会之间或在休息后。

不用说，若你要在不同的角色之间切换，角色间距离必须很近、或者角色有办法接触到团队的其他成员。

缺席的玩家

我们都有忙碌的生活，有时这意味着一个或多个人将无法参加一个聚会。

当这种情况发生时，最简单的选择通常是将**重新安排到不同的日期**。选择另一天见面——在此期间，你可以和在场的人玩另一个游戏！

另一方面，如果你决定在一个或多个参与者缺席的情况下运行一个聚会但——你应该**只在缺席的人都同意的情况下**这样做——每个缺席的玩家为他们的角色选择以下之一：

- **我一会儿就来。**你的角色将留在城里(或某个安全的地方)并执行某种任务。这是一个收集信息、购买物品和从事造物的好机会。记得和讨论你的角色做了什么。

你的角色将在下一回合开始时加入团队，记得描述你是如何加入的。

- **我会由你照顾的。**在这段时间里，你的角色将由整个团队的其他成员控制(不包括GM)。

当被团队控制时，你的角色**不能花费物语点，当生命值减少到0时将自动投降**。当GM将结果应用于属于缺席玩家的角色时，其他人也应该尽自己最大的努力去保护他们。

无论你为你的角色选择哪一个选项，以下选项都适用：

- 你的角色在缺席聚会时不会获得物语点。
- 你的角色将在聚会结束时获得经验值。这可能会导致你的角色升级（226页）。

只要你再次参加聚会，你就能够正常获得和使用物语点。

开始游戏

本章节包含了开始你**最终物语**游戏的规则。

在以下几页中，你会了解到如何创建你的游戏**世界**；为你的**团队**提供核心主题；创建你们自己的**角色**；最后，从**序言**开始游戏。

第零回

虽然独自阅读本章节是一个很好的主意，但是这些步骤需要你们团队中的每个人都在场。本次会议，也就是众所周知的**第零回**，是为了创建你们冒险将发生的基本设置，你们想要探索的主题和你们将要扮演的英雄。

- 对GM来说，这是了解玩家角色并开始思考有趣的情节、地点和敌人的好时机。你一定要问很多问题并记录很大的笔记。

- 对于玩家来说，这是你与其他人合作创造自己的世界和角色的地方。这是一个你可以为其诉诸你自己奇幻点子的机会，无论它是一种特别的审美，一种神奇的技术，还是一种可怕的危险。

不用说，你们仍将有很多的机会在你们将要创造的世界上留下你自己的印记；但是请将这一刻视作看作你们游戏体验的根基，其他的一切都将从这里成长、进化和绽放。

等一下，我会改变你的想法！

本章各节按特定顺序介绍，但你可以随时返回任何步骤并在需要时修改选择。

例如，在创建你的角色时，你可能回想到一个很酷的地点，并将其标记在世界地图上。或是你们可能最终得到了一支与你们之前计划选择的比是完全不同类型的英雄队伍。

你在为你的战役奠定基础…慢慢来！

在你开始之前

既然你们已经聚在一起，有一些事情需要在开始创建自己的世界和角色之前讨论。对于每个话题，阅读问题，并作为团队讨论你们的选择。

承诺和期望

你们应该讨论的第一件事是，你们每个人都能为游戏投入多少时间和精力？这有助于确定预期，并避免之后在游戏过程中出现的问题。

- 你会参与固定数量的聚会；还是你只是先开始玩，然后看故事将把你引向何方？
- 你多久玩一次？每周一次，每月一次，还是每月两次？
- 该游戏的设计为每次聚会时长大约为4小时，但是你们希望自己的每次聚会时间是多久？如果你的游戏时间较短或较长，记得每个小时检查一次经验值（请参考226页）。

- 如果你们有玩家缺席，你们会重新安排聚会的时间，还是会继续游戏？对于缺席的玩家角色，你会采用什么解决方案？

建议参考143页。

基调和主题

这是一个范围相对宽泛的游戏：根据你们创建的世界和角色的类型，战役的基调和主题会有很大的不同。因为这是一种共享讲故事的体验，所以你们需要站在同一页上，或者至少打下坚实的基础——你们可以在稍后讨论改变。

- 你们希望在叙事时用什么样的语气？你们更喜欢一个去处理复杂的情况和情感的戏剧性故事，还是更喜欢一个善恶分明的奇幻故事？

- 你们有没有什么非常希望在游戏中探索的主题？
- 英雄们在最初就是最好的朋友，还是你们能接受队伍内出现危机和分歧？你们将如何解决这些矛盾？（建议参考141页）

- 在描述场景和动作时，你喜欢夸张的动画描述，还是喜欢更接近寓言的英雄史诗做法？

规则与挑战

如同基调与主题，本游戏运行你们自定义其规则，而不是通过不同程度的机制挑战和优化来进行游戏。

- 你是否采纳了本书中提出的任何可选规则？特别注意**冲突**（82页）和**成长**（230页）的可选规则。
- 你希望你们的游戏体验有多硬核？你的目标是与你的角色进行机制优化？你希望GM设计出极具挑战性的敌人吗？或是你是来这里为了享受轻松的体验，只需要最少的注意力？

安全规范

角色扮演游戏往往会让我们在情感与个人上参与其中。这是他们的魅力，但也让我们变得脆弱。确保要讨论那些可能会让你感到不舒服的描述、情况、场景和故事元素。每个人都应该指出他们想在聚会期间使用的任何**界限**和**面纱**（140页）；匿名处理这个问题，以保护参与者的隐私可能是个好注意。

特别是，你应该确保讨论：

- **对暴力的描绘。**默认情况下《**最终物语**》预计存在很少的的血腥元素：就像在经典的JRPG中，死亡被描绘城了一个角色跪下，或消失在一团精神粒子之中——但是仍然要讨论人们可以接受的场景和描述。
- **邪恶的本质。**精神控制，迫害少数群体，或暴力的帝国主义灯故事元素都是桌面游戏中常见的内容。但对于一些人来说，它们都是非常真实和切实的威胁。努力确保游戏是一个安全的空间。
- **浪漫，人际关系与性。**这些元素是JRPG故事中的另一些典型内容，通常以主角之间的浪漫故事为特色。讨论人们是否对此感到舒适，以及能具体到什么程度。

当你们进行游戏时，你们可能会重新考虑之前的一些决定。当这种情况发生时，与团队成员讨论并达成新的协议。

记住：你想要赢得角色扮演游戏，是通过创造一个令人难忘的故事和一起度过美好的时光来获得的。

创建世界

你们的第一步是共同创建游戏的世界（也称作“背景设置”），那里是你们的角色进行冒险的地方。这个过程涉及GM和玩家，并为每个人提供英雄、敌人、生物和事件。

你还需要**世界表格**和**地图表格**。

下一页的流程图描述了世界创建的过程。如果你愿意，可以给你的背景设置起一个名字：即使是象**地球，盖亚或是母星**这样简单的名字也可以…毕竟我们在现实世界也是这样做的。

如第14页所述，所有《**最终物语**》的世界都有一些共同核心元素——**八大支柱**。在创建你的背景设置时，要记住这些要素，特别是以下几点：

- **灵魂。**一切有生命和无生命的事物都由灵魂之流联系在一起。有些世界可能以灵魂能量为动力的机器作为特殊，而在其他的背景设置中，精神的腐化可能催生出可怕的生物。讨论一下人们对你世界中的灵魂知晓多少。

- **冲突和斗争。**生活在你世界中的各种文化并不能统一在同一面旗帜之下。他们的动机可能包括几个世纪以来的敌对、意识形态或宗教冲突、误解，甚至是一个国家对另一个国家的残酷对待。从现实世界汲取灵感可能是个好主意，因为现实世界（不幸地）充斥着动荡和不公。

- **一个奇幻且多样的世界。**在创建你的背景设置时，你不应该关注现实主义、逼真度或是历史的准确性。一个以古希腊为原型的城邦可能与一座飞行堡垒接壤，由穿着宋朝风格盔甲的战士守卫，并修炼一种类似意大利文艺复兴时期的炼金术。

真正重要的是，每个地点的外观都要反映出它在你们故事之中所体现的主题和情感。

流程图以更为直观的顺序展示了世界创建的步骤，但你们可以随时返回并在需要时进行调整。

最更要的是，每个人都可以自由地分享想法。每当一个步骤陈述“每个人都应该贡献一个元素”时，并不意味着他们必须完全由自己想出来：就像这个游戏的任何其他部分一样，对话和沟通是良好体验的关键！

1. 为你的世界选择一个**形状**：它是圆的、平的，还是悬浮在云层中的地方？它会是典型JRPG风格的甜甜圈圆形吗？

   你甚至可以认为，你们的世界的形状尚未被发现！

2. 拿出一张符合你概念的**地图表格**（或者画一张自定义的地图；只需确保为定居地和地点留下足够多的空白）。当然，你们的世界可以跨越不止一张纸，但现在让我们保持简单。

   记住在地图上确定一**旅行日**的长度（见106页）。

3. **魔法**和**科技**在你的背景设置中扮演什么角色？你们生活在一个工业发展的时代，还是更像文艺复兴时期的时代？魔法是被视作一种科学形式，还是主要被视作一种巨大的谜团？

4. 创建你们世界中的主要**王国**和**国家**，在地图上标出它们的边界，并讨论他们的关系：互相信任，紧张的联盟，还是公开的冲突？在这一步中，桌上的每个人都应该至少贡献一个王国或国家，提供有关它们的习俗、信仰、行业、居民和生物的一些细节。

5. 讨论将你们世界塑造成如今样子的主要**历史事件**。

   桌上的每个人都应该贡献至少一件重要的事件，这件事极大地改变了你所在环境的历史。

6. 世界上最大的**谜团**和**奥秘**是什么？那些没有被解答的问题，以及那些与传说难以区分的真相？

   桌上的每个人都应该贡献应该他们想在团队冒险过程中探索的世界奥秘。

7. 什么可怕的**威胁**笼罩着你们的世界？环境灾难、愤怒的神明、渴望权力的帝国，甚至是笼罩并吞噬土地的腐败瘴气云？

   桌上的每个人都应该提出一种威胁，最好是威胁到整个国家的未来。GM将基于这些世界性的威胁，创建大多数的反派和敌人。

世界创建表

当你在创建世界时缺乏想法时，请随意地使用这几页上的表格。

魔法与科技（投掷d20或选择）

1. 魔导科技扰乱自然的平衡。	**11.** 魔法来自另一个维度。
2. 那些或使用魔法的人神圣有一个独特的烙印。	**12.** 世界上有些地方没有天生就能使用魔法的人。
3. 魔法是通过血脉传承的。	**13.** 飞艇彻底地改变了旅行与战争。
4. 魔法是在最近才出现的。	**14.** 魔法在很大程度上是一种被禁止的技术。
5. 远古的存在与魔法生物和睦相处。	**15.** 施法者在学院接受训练，然后受雇于贵族。
6. 世界上所有的魔法都来自应该神圣的地方。	**16.** 蒸汽机随处可见，巨大的魔像被投入战斗。
7. 世界被一些古老而强大的魔法维系在一起。	**17.** 在过去，世界几乎被毁灭。
8. 科技是对诸神的亵渎。	**18.** 魔法是由龙传授的。
9. 世界是一个科幻反乌托邦世界，魔法在这里被研究。	**19.** 怪物是从不安分的死者的灵魂中诞生的。
10. 魔法是诸神的赠礼。	**20.** 魔法来自古老的水晶。

所有的选项都适用于整个世界，特定的国家或地区。

例如，蒸汽机可能在一片大陆是常见的景象，但却被邻国视作异端；或者魔法可能是一个地方古老的艺术，但在另一个地区却是最近才被发现的。

王国和国家（投掷d8或选择）

1. 帝国	**3.** 村庄	**5.** 联盟	**7.** 部落
2. 王国	**4.** 城邦	**6.** 神圣王国	**8.** 受保护国

地点名称

Acheron	Crescentia	Harkell	Nara	Silea
Agartha	Cymur	Holne	Nethis	Sotera
Alexandria	Dagda	Ildefort	Olcressia	Tartarus
Alfheim	Delos	Ittia	Oskara	Terisia
Aquileia	Doma	Jeriva	Platea	Thule
Argus	Dunova	Kemes	Pirithia	Torren
Asteride	Edessa	Koga	Pemble	Ulyan
Avalon	Endell	Korinth	Quivira	Ur
Babel	Entigea	Lacria	Regalia	Valica
Beregand	Ertha	Londinium	Relde	Veleia
Burgo	Feror	Luxor	Rimea	Xanadu
Calibar	Galatea	Malaba	Roston	Yade
Ceren	Garaphis	Megara	Salazar	Yssira
Colvand	Ghizal	Megido	Samitra	Zepro

历史事件，奥秘与威胁（投掷d20或选择）

1. 遗物重要人物的离世。
2. 怪物躁动不安，且极具攻击性。
3. 流星即将撞击星球。
4. 海平面正在上升。
5. 发现未知的领域。
6. 一位古老的恶魔正在重生。
7. 世界正在发生变化。
8. 月亮被毁灭。
9. 来自另一个世界的旅人。
10. 人们变得冷漠。
11. 一个全新军事力量的崛起。
12. 众神如今抛弃了这个世界。
13. 一个传说中的怪物出现了。
14. 世界陷入了黑暗。
15. 魔法正慢慢地从这个世界消散。
16. 技术的进步。
17. 一个维度之门打开。
18. 重要知识的流失。
19. 一种新的宗教正在传播。
20. 世界正走向死亡。

这些选项中的任何一个都可以作为一件事件，奥秘或威胁——这取决于你想如何使用它！

创建团队

与创建你们游戏世界的过程不同，创建团队并不是特别结构化的——事实上，它主要是关于建立早期冒险的基本主题。当你选择一个**团队类型**时，你是在说：“嘿，这就是我们想要探索我们刚刚创建的世界的方式——我们真的希望我们共同的故事集中在它的这些方面。”

另外你选择的团队将会决定你在第0回聚会的下一阶段将创建么样的英雄。不要把它看作一个限制：相反，当你不确定你的角色概念时，可以把它看作一个有用的参考。

你甚至可以给你们的团队起一个名字——比如**狮鹫兄弟会**或是**皇后之盾**。

如果你是GM，那就把这一步当初应该宝贵的机会，去了解每个人都会对什么样的情景故事和敌人感到兴奋！

命中注定的相遇

你们会发现自己是因为环境而一起合作的。尽管这是经典奇幻故事中的常见比喻，但它实际上是最难实现的，因为你的团队将缺乏应该明确的目标：你们必须在游戏过程在相互合作以建立关系网（**羁绊**变得非常重要）。

如果你选择这个前提，切换不同的团队类型，直到你们的角色制定一个共同的目标可能是应该好主意。

- 你们的角色之间有什么情感或家庭的联系？
- 你们的角色过去见过彼此吗？是否存在紧张或竞争？
- 你们有什么共同点？信仰、敌人或是过往的经历？

守卫者

其中一位玩家角色是天选之人，其肩负一项可能会改变世界命运的使命。你们团队中的其余每人都已发誓，无论是处于义务还是自愿，都要在天之人旅途时保护他。

- 每个守护者和天选之人间存在什么羁绊、纽带或竞争关系？
- 你的使命是什么？谁给予你的？当局批准吗？
- 为什么天选之人需要被保护？谁或什么能威胁到他们的任务？

反抗的英雄

你们是抵抗可怕力量的最后一道防线。黑暗的威胁笼罩着已知世界——比如一个渴望权力的王国或一个暴虐的帝国。许多人的命运掌握在你们的手中。

- 为什么这项艰巨的任务会落在你的头上？你过去与那个敌人对抗过吗？
- 哪些派系集团帮助了你，哪些背叛或是反对了你？
- 谁是敌方领导人和追随者中最臭名昭著的人？

革命者

你们组建了一小支势力，权力对抗一个支配的力量：它可能是一个暴虐的政府、一个军事占领地、甚至是一个无情的工业公司。社会与安保部队可能会认为你们是恐怖分子。

- 你的角色为其反叛付出了什么代价？
- 哪些派系集团承诺帮助你？那些集团派系会反对你？
- 你的敌人的罪行是什么？为什么没有其他人反抗它们？

探寻者

你们在拼命地寻找某人或某事——一位强大的女巫，一件古老的遗物，一个传奇的地点，亦或是一个久违的科技奇迹。你们所寻找的是世界最后的希望——或至少你们认为是。

- 你想要预防或弥补的是什么？你在寻找什么？
- 你对你的任务了解多少？谁或是生命给予了你信息？
- 谁不想让你找到你想寻找的东西？
- 什么促使你们每个人加入这项使命？

创建角色

拿出一张空白的**角色卡**，因为是时候创建玩家角色了！虽然者看起来像是你可以自己完成的事情，诞生实际上所有的参与者（包括GM）一起完成这一步会更好：虽然每个英雄都属于控制他们的人，但这些角色注定要一起冒险。这也意味着他们从一开始就应该有一些“化学反应”！

创建角色类似于**创建世界**，以一系列的步骤呈现。然而，你不一定要按照这个确切的顺序执行这些步骤。在此过程中，你可以随时返回并修改你的选择。

角色卡通常创建为**5级**；如果要创建更高等级的角色，请参考229页。

1. 创建角色的**身份**：一个简短的句子，简单地概况他们如何看待现在的自己。
2. 选择或创建角色的**主题**：主导角色行为的强烈理想、情感或感觉。
3. 选择或创建角色的**起源**：他们来自何地。你可以在世界表上选择一个地点，或是添加一个新的。
4. 选择两个或是三个**职业**，并为他们分配你最初的5个等级。记下获得的**免费增益**和**技能**。
5. 确定角色的四个**属性**的基础骰尺寸：**灵巧度DEX，洞察力INS，力量值MIG，意志力WLP**。
6. 计算你的初始HP，MP，IP，**物防**，**魔防**和**先攻修正值**。
7. 使用**500泽尼特**的起始预算购买**装备**，然后将剩余的部分添加到确定**初始资金**的2d6 x 10的掷骰结果中。
8. 描述你的角色并选择他们的**名字**和**称呼**！

创建你的身份

这是你的第一步，如果说它会影响接下来的每一个选择，那都是轻描淡写了。你的角色的**身份**是一个简短的句子，可以快速地总结**他们目前是如何看待自己的**。

当你创建你的**身份**时，请留意可用的**职业**列表（160页），并确保有两个或三个职业的组合符合你的身份。如果你真的找不到你需要的东西，试着调整你的身份，使其适应其中一种的的可用组合。

以下是一些好身份的例子：

- 皇家骑士
- 古老信仰的战斗女祭司
- 年长的失忆术士
- 自由斗士
- 被折磨的老兵
- 沙漠盗贼女王
- 月人的战士公主
- 前帝国的谋略家
- 魔科技科学家
- 独眼武士

请记住，当你进行检定时，你可以**触发你的身份并**带给自己一个优势：选择一些在游戏中有用的场合去触发。

在你的冒险过程中，你可以改变自己的身份：例如**深红收割者的队长**可能会救赎自己，并将她的身份改成**白焰骑士**。这是一件好事：这意味着你的性格已经变得与众不同。

举个例子：罗伯特正在创建他的第一个角色。

之前，他和队伍的其他成员创建了他们的游戏世界：一片处于早期工业发展阶段的土地，魔法与家族血脉紧密相连。

他们将成为**反抗的英雄**，对抗一个试图囚禁任何能施展魔法之人的科技帝国。罗伯特扮演的**卡米拉**（据说）是普拉塔王室的最后一位幸存者。

与她的哥哥姐姐们不同，卡米拉从未施展出任何神奇的力量：然而，她接受过骑士和外交官的训练。

卡米拉的**身份**将是“**普拉塔的最后一位公主**”。在与团队其他的成员交谈时，罗伯特指出，他对卡米拉在游戏过程中发现她的“潜在魔法力量”持开放态度。

创建身份表

你可以投掷d6和d20，或从这些表格中选择条目来创建身份。

核心概念（投掷或选择；最多两个）

1-2	3-4	5-6
1. 骑士	**1.** 保镖	**1.** 动画木偶
2. 赏金猎人	**2.** 强盗	**2.** 清道夫
3. 武术家	**3.** 工厂工人	**3.** 叛军特工
4. 寻宝猎人	**4.** 学生	**4.** 战斗法师
5. 外星人	**5.** 画家	**5.** 贵族
6. 牧师/修女	**6.** 魔科技工程师	**6.** 决斗者
7. 教授	**7.** 弓箭手	**7.** 怪物猎人
8. 武士	**8.** 神秘学家	**8.** 医生
9. 吟游诗人	**9.** 圣武士	**9.** 变形者
10. 士兵	**10.** 僧侣	**10.** 海盗
11. 发明家	**11.** 枪手	**11.** 赌徒
12. 走私者	**12.** 黑骑士	**12.** 浪人
13. 机器人	**13.** 炼金术士	**13.** 雇佣兵
14. 忍者	**14.** 飞艇驾驶员	**14.** 厨师
15. 外交官	**15.** 间谍	**15.** 指挥官
16. 盗贼	**16.** 圣殿骑士	**16.** 狙击手
17. 国王/王后	**17.** 机械师	**17.** 运动员
18. 法师	**18.** 舞者	**18.** 治疗师
19. 角斗士	**19.** 炮手	**19.** 恶魔猎人
20. 王子/公主	**20.** 商人	**20.** 恶煞

形容词（投掷或选择；最多两个）		细节（投掷或选择；最多一个）
1-3	4-6	（不投掷d6）
1. 迷人的	**1.** 虔诚的	**1.** 远古的血脉
2. 宣誓的	**2.** 最后的	**2.** 逃亡中
3. 被选中的	**3.** 遥远的	**3.** 古老的信仰
4. 前帝国的	**4.** 骄傲的	**4.** 寻求正义
5. 多灾多难的	**5.** 被通缉的	**5.** 失宠
6. 勇敢的	**6.** 可怕的	**6.** 深红之翼
7. 热爱动物的	**7.** 善良的	**7.** 来自高等学府
8. 健忘的	**8.** 受尊敬的	**8.** 来自月球
9. 潇洒的	**9.** 污秽的	**9.** 七海之..
10. 帝国的	**10.** 年轻的	**10.** 来自未来
11. 无拘无束的	**11.** 古怪的	**11.** 寻求答案
12. 忠诚的	**12.** 出身名门的	**12.** 无家可归
13. 年迈的	**13.** 天真的	**13.** 皇家军队
14. 骑士精神的	**14.** 娇生惯养的	**14.** 从另一维度而来
15. 微笑的	**15.** 天赋异禀的	**15.** 沙漠部落的
16. 简单直接地	**16.** 皇家的	**16.** 风暴骑士团
17. 初级的	**17.** 鲁莽的	**17.** 拥有一颗金子般的心
18. 有影响力的	**18.** 隐秘的	**18.** 来自古老的森林
19. 脾气暴躁的	**19.** 著名的	**19.** 来自过去
20. 坚强的	**20.** 非人的*	**20.** 圣火的..

*选择一种物种，例如矮人，精灵，蜥类，半龙或任何在你们世界中合理的事物。

选择或创建你的主题

《**最终物语**》中的每个玩家角色都由一个主要的**主题**所定义，这种强烈的理想或情感驱动着他们行动和选择。如果你必须围绕你的角色构建一个完整的场景，他们的主题将是其主要焦点。

如果这是你的第一位角色，强烈建议你从下面的列表中选择你的主题。若否，你可以创造一些新的、独特的东西：与团队的其他人讨论这个选择，确保它创造有趣的情景。

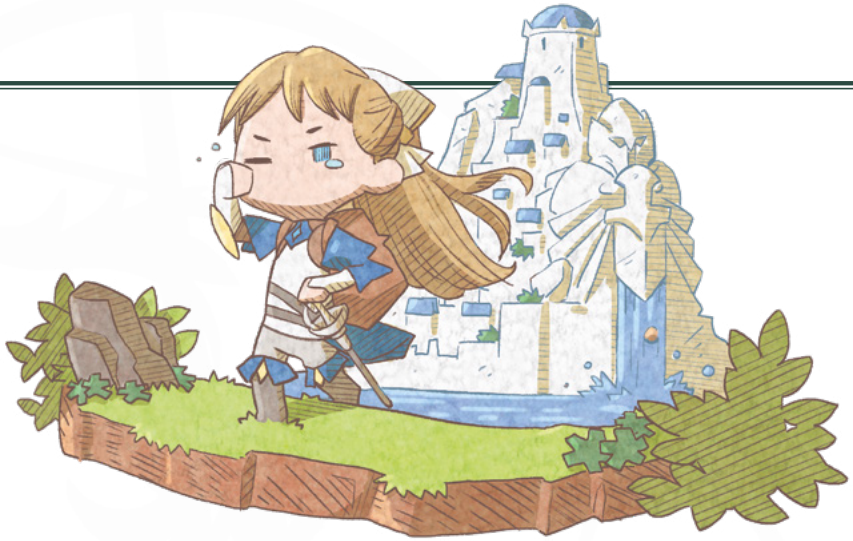
当你选择一个主题时，描述它如果适用于你的角色——他们**追求的目标**是什么？他们受什么**责任**所约束？谁是他们**复仇的目标**？

推荐的主题

野心	你努力向直接和/或其他人证明自己的价值。
愤怒	你是一颗定时炸弹，总是处于愤怒的边缘。
归属	你害怕孤单、被遗弃或被遗忘。
怀疑	你需要找到一个棘手问题的答案。
责任	你活着是为了履行你所做出的承诺，或是服从你收到的命令。
内疚	你想为过去的错误赎罪。
希望	你为自己和/或其他人寻求一个更好的世界。
正义	你总是站在弱者和无助者的一边。
慈悲	你希望帮助别人，不管他们过去有什么过错。
复仇	你试图报复某人或某物。

如同你的身份，选择一些在游戏中有用的东西，并记住你可以在游戏过程中改变你的主题。

复仇对卡米拉来说可能是一个合适的**主题**，但罗伯特不希望她被痛苦和怨恨所吞噬。这位年轻的英雄真正的目标是创造一片土地，让她的人民能按自己的习俗和传统生活。而帝国已经禁止了这些习俗和传统：因此，卡米拉的**主题**将是**希望**。



选择或创建你的起源

所有的英雄都来自某地：这就是他们的**起源**。它可能是一座不起眼的村庄、一座伟大的城市，甚至可能是更加充满幻想的地方--例如深海、月亮的表面，或是完全不同的太阳系。

你可以选择**地图表**上已经存在的位置或创建新的位置。

就像你的身份和主题一样，**你的起源也可以被触发**，以便在检定时重投一个或两个骰子。然而你通常无法在游戏中改变你的起源，除非你突然发现自己来自一个完全不同的地方，你的记忆是假的——这也是一种幻想的内容。

罗伯特在创建卡米拉时提出了普拉塔的概念；因此，必须将普拉提添加到**地图表**中。罗伯特选择了南部的一个地区，并将普拉塔描述成一座坐落在悬崖上，曾经俯视着一片广阔湖泊，宁静明媚的城堡。现在，这座城市已被帝国占领。

幻想种族

在《**最终物语**》中，除非你愿意，否则你的角色种族和传承没有任何的规则影响--也许他们的**身份**是**堕落的精灵王子**，或者他们的某些职业技能可以被他们独特的解刨结构或血统所解释。

选择两到三个职业作为起始职业

在这个游戏中，角色的**起始等级为5**。这就意味着你能**将5个等级分配到**我们给出的十五个职业上。玩家起始最少应该选择**两个职业**，但是**不能超过三个职业**。

下表提供了他们各自职业重点的快速总结，详情请看176页

秘仪师	召唤古代神类的物质形态魔法化身。
嵌合师	向生物学习咒语，与野兽交谈。
暗黑之刃	释放黑暗攻击并从羁绊汲取能量。 ◆ 允许你装备**职业近战武器和防具**。
元素师	运用元素的破坏力战斗。
熵师	引导宇宙的暗能量战斗。
狂怒斗士	挑衅敌人，受到伤害时更猛烈地攻击。 ◆ 允许你装备**职业近战武器和防具**。
守护者	有着厚重的盔甲，以守护你的盟友为己任。 ◆ 允许你装备**职业盾牌和防具。**
博学士	作为知识大师以帮助盟友。
吟唱者	用言语来赢得盟友亲睐并影响战斗。
游荡者	抓住机会，从敌人那里偷取独特道具的能手。
神射手	擅长远程战斗并抵抗远程攻击。 ◆ 允许你装备**职业远程武器和盾牌**。
灵师	用魔法和光属性咒语支援你的盟友。
修补匠	能够发明工艺品并以新方式使用库存点。
旅人	成为一名探险大师并拥有一名忠实的伙伴
武器大师	擅长施展并反制近身战斗。 ◆ 允许你装备**职业近战武器和盾牌**。

每个职业在其对应的页数都提供以下信息：

- 对该职业的简短描述，包括其平时扮演的角色和发挥的前提。

- 一张问题列表帮助你确定你的角色的目标、过去的经历和行为。你不必马上回答所有的问题——事实上，让这些元素在游戏过程中通过你的角色的反应和选择再慢慢披露会更好。如果你的角色概念与这个职业没有紧密联系，你也可以决定忽略其中的一些问题。

- 你的角色在首次获取该职业后将获得一系列**免费增益**，例如装备职业装备的能力或轻微增加HP。如果你有两个或更多的职业给你相同的免费增益，它们会被叠加。

- 每当你在**职业等级**中分配等级时，你就会获得其中的一个技能；任何标有[+]的技能都可以多次获得，这样通常会使技能更强大或更灵活。在[+]号后面的数字告诉你该技能可以获得的最大次数——例如，一个[+5]技能最多可以获得5次。当一个技能的文字提到[SL]时，这就是技能等级，也就是说你已经获得了多少次该技能。

在选择等级时，请记住这些只是代表你**当前**的能力——它们不会影响你的角色在叙事中的作用，除非你想这样做，而且你可以在以后将你的角色引向完全不同的方向。

例如，一个骑士可能在**元素师**中分配一些等级来学习一些战斗咒语，但并不代表他是元素魔法师。

如果你没有时间或想法，可以看看172页开始的经典角色职业配置：这些5级原型在游戏中会被证明是可靠的模板。

罗伯特对**博学士**和**吟唱者**职业很感兴趣，但也意识到卡米拉受过当地一些最优秀的战士的训练，这意味着**武器大师**将是另一个合适的选择。
最后，他决定在**吟唱者**上投入两个等级（获得**鼓励**和**意外盟友**），然后在**武器大师**上投入三个等级（获得两次**碎骨击**，然后是强大的**招架反击**）。

确定你的属性的基础骰尺寸

玩家角色的每个主要属性（**灵巧度DEX、洞察力INS、力量值MIG和意志力WLP**）由骰尺寸所代表。从最小尺寸**d6**到最大尺寸**d12**.

更大的骰尺寸意味着更加训练有素的属性和更强的天赋。

- **灵巧度** DEX 衡量精确度、协调性、技巧于反应能力。
- **洞察力** INS 代表观察、理解和推理的能力。
- **力量值** MIG 是力量、恢复力和身体坚韧的标准。
- **意志力** WLP 代表决心、魅力和影响他人的能力。

为你的英雄选择以下预设配置之一，然后在他们的四个属性中分配对应的骰尺寸（在你的角色卡上，这些应该被写在“基础尺寸”一栏中）

- **万事通:** d8, d8, d8, d8
- **标准:** d10, d8, d8, d6
- **特化型:** d10, d10, d6, d6

卡米拉非常有洞察力（INS d10），相当敏捷和坚定（DEX d8和WLP d8），但不是特别的健壮（MIG d6）。

当分配属性骰子时，你应该考虑到你的职业和技能选择！

计算你的HP和MP

你的最大生命值和精神值计算如下：

- 最大HP等于**你的总角色等级+你角色的基础MIG骰尺寸的五倍。**
- **危机**值等于你最大HP的一半，向下取整。

最大MP等于**你的总角色等级+你角色的基础WLP骰尺寸的五倍**。

你的角色以完整的HP和MP开始游戏。这些数值可能被角色的职业、技能和装备进一步地修改。

注意，虽然某些游戏元素可能会暂时地修改你属性的骰子尺寸，但是这**永远不会**增加或是减少你的HP和MP。

卡米拉拥有**40点最大HP**（等级5+她6点MIG尺寸*5+**武器大师**职业给予的额外5点生命值）和**50点最大MP**（等级5+她8点WLP尺寸*5+**吟唱者**职业给予她的额外5点精神值）。

卡米拉的**危机**值为**20**。

计算你的库存点IP

你的最大库存点IP计算如下：

- 你的最大库存点IP等于**6**。

你的角色在开始游戏时拥有全部的库存点。

请注意，该数值可能会根据角色的职业、技能和装备的选择进行进一步地修改。

由于**吟唱者**和**武器大师**都没有增加最大库存点，所有卡米拉**最多有6个库存点**。

计算你的物防、魔防和先攻

你的物防和魔防数值计算如下：

- 你的物防等于**你当前的灵巧度DEX骰尺寸**。
- 你的魔防等于**你当前的洞察力INS骰尺寸**。
- 你的先攻修正值为0.

你的物防会进一步地受到你所佩戴的盔甲和盾牌的影响；你的先攻调整值也会受到你所选择的防具的影响。

请注意，某些游戏元素会暂时改变你属性骰尺寸，这将影响你的物防和魔防（因为这些是基于**当前属性**的骰尺寸，而不是**基础属性**的骰尺寸所决定）。

卡米拉的**物防**为8，**魔防**为10，没有**先攻修正值**。稍后，她的装备还将修改这些数值。

购买初始装备

你有500**泽尼特**的总预算来购买初始装备。通常情况下，你只能购买**基础武器，基础防具和盾牌**；以下四页中列出了这些内容，以便参考。如果你想购买**稀有物品**（266页）或**运输工具**（125页），请与你团队的其他人讨论。

要购买**职业 (✦)** 道具，你必须要先能够装备它——这是特定职业给予的福利。

- **暗黑之刃**允许你装备**职业近战武器**和**职业防具**。
- **狂怒斗士**允许你装备**职业近战武器**和**职业防具**。
- **守护者**允许你装备**职业防具**和**职业盾牌**。
- **神射手**允许你装备**职业远程武器**和**职业盾牌**。
- **武器大师**允许你装备**职业近战武器**和**职业盾牌**。

在角色卡上记下你购买的任何物品，并记录它们的效果；请记住，远程武器不需要你计算它们的弹药。

武器大师职业允许卡米拉装备职业近战武器和盾牌。罗伯特在**刺剑**上花费了200**泽尼特**（依靠她的DEX和INS）在**符文盾牌**上花费了150**泽尼特**（物防魔防各获得+2的加值是非常好的！），另外她花费100**泽尼特**在**旅行装束**上。

罗伯特在卡米拉的角色卡上写下来所有的道具，同时记录她防具和盾牌将其物防与魔防提升了3点（**物防**11和**魔防**13），但是这也使她的**先攻修正值**-1。

不用说，你可以自由地修改任何不符合你角色概念的物品名称——比如你的**青铜剑**可能变为**弯刀**，或是你的**丝质衬衫**变为**和服**。

如果没有一种基础武器符合你角色的概念，并且你的团队对此表示赞同，你也可以使用268页的规则来创建稀有武器。然而，请记住在通常情况下，初始武器没有任何特性，并且总是造成**物理**伤害。只要你团队的其他人同意（并且你有足够的泽尼特来支付），你就可以忽略一个或是全部的限制。

投掷初始资金

你的角色开始游戏时，拥有等于2d6 x 10的**泽尼特**（比如，如果你的骰子投掷出了8，意味着你拥有80**泽尼特**开始游戏）。

在上一步中剩余的泽尼特添加到这些初始资金之中！

罗伯特投掷2d6 x 10，得到了60**泽尼特**，加上上一步骤中剩下的50**泽尼特**，总共获得了110**泽尼特**。

获得起始物语点

每位玩家进入游戏时，拥有3个物语点。

基础武器

武器	花费	命中	伤害
奥术类别			
法杖	100 z	【WLP + WLP】	【HR + 6】物理
双手武器 ◆ 近战 ◆ 无特性			
魔典	100 z	【INS + INS】	【HR + 6】物理
双手武器 ◆ 近战 ◆ 无特性			
弓类别			
十字弩	150 z	【DEX + INS】	【HR + 8】物理
双手武器 ◆ 远程 ◆ 无特性			
短弓	200 z	【DEX + DEX】	【HR + 8】物理
双手武器 ◆ 远程 ◆ 无特性			
格斗类别			
徒手打击	-	【DEX + MIG】	【HR + 0】物理
单手武器 ◆ 近战 ◆ 自动装备于每个空手栏位			
临时武器(近战)	-	【DEX + MIG】	【HR + 2】物理
单手武器 ◆ 近战 ◆ 攻击后损坏			
铁指虎	150 z	【DEX + MIG】	【HR + 6】物理
单手武器 ◆ 近战 ◆ 无特性			
匕首类别			
钢匕首	150 z	【DEX + INS】+1	【HR + 4】物理
单手武器 ◆ 近战 ◆ 无特性			
火器类别			
手枪 ✦	250 z	【DEX + INS】	【HR + 8】物理
单手武器 ◆ 远程 ◆ 无特性			
连枷类别			
链鞭	150 z	【DEX + DEX】	【HR + 8】物理
双手武器 ◆ 近战 ◆ 无特性			

武器	花费	命中	伤害
重型类别			
铁锤	200 z	【MIG + MIG】	【HR + 6】物理
单手武器 • 近战 • 无特性			
板斧 ✦	250 z	【MIG + MIG】	【HR + 10】物理
单手武器 • 近战 • 无特性			
战斧 ✦	250 z	【MIG + MIG】	【HR + 14】物理
双手武器 • 近战 • 无特性			
矛类别			
轻矛 ✦	200 z	【DEX + MIG】	【HR + 8】物理
单手武器 • 近战 • 无特性			
重矛 ✦	200 z	【DEX + MIG】	【HR + 12】物理
双手武器 • 近战 • 无特性			
剑类别			
青铜剑 ✦	200 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 6】物理
单手武器 • 近战 • 无特性			
巨剑 ✦	200 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 10】物理
双手武器 • 近战 • 无特性			
武士刀 ✦	200 z	【DEX + INS】+1	【HR + 10】物理
双手武器 • 近战 • 无特性			
刺剑 ✦	200 z	【DEX + INS】+1	【HR + 6】物理
单手武器 • 近战 • 无特性			
投掷类别			
临时武器(远程)	-	【DEX + MIG】	【HR + 2】物理
单手武器 • 远程 • 攻击后损坏			
手里剑	150 z	【DEX + INS】	【HR + 4】物理
单手武器 • 远程 • 无特性			

基础防具与盾牌

基础防具

防具		花费	物防	魔防	先攻
	无甲	-	DEX die	INS die	-
	无特性				
	丝质衬衫	100 z	DEX die	INS die +2	-1
	无特性				
	旅行装束	100 z	DEX die +1	INS die +1	-1
	无特性				
	战斗束腰外衣	150 z	DEX die +1	INS die +1	-
	无特性				
	贤者长袍	200 z	DEX die +1	INS die +2	-2
	无特性				
	锁子甲 ✦	150 z	10	INS die	-2
	无特性				
	青铜板甲 ✦	200 z	11	INS die	-3
	无特性				
	符文板甲 ✦	250 z	11	INS die +1	-3
	无特性				
	钢铁板甲 ✦	300 z	12	INS die	-4
	无特性				

基础盾牌

盾牌	花费	物防	魔防	先攻
青铜盾牌	100 z	**+2**	-	-
无特性				
符文盾牌 ✦	150 z	**+2**	**+2**	-
无特性				

购物建议

你在创建角色的过程中选择的武器，防具和盾牌将会陪伴你度过许多等级，因此请确保它们与你构建角色的方式相契合。

这里是一些有用的提示：

- 选择与你选择的属性互补的主要武器。理想情况下，你希望投掷至少1d10+1d8的命中检定。更精准的武器，如**剑**和**匕首**能够弥补较低的属性。

- 即使你的角色主要使用咒语，也要为他们购买一件武器。让他们可以在MP较低的情况下使用——例如**匕首**、**法杖**或**魔典**。

- 较轻的防具会增加你的物防（不穿则是与你的DEX尺寸相等），但**职业**防具（✦）会将该数值替换为固定值。

  这可能会带来很大的不同：即使你的DEX很低或陷入一种状态效果的影响，你的物防数值也不会受到影响。

  当然，**盾牌**对物防的加成仍然适用：例如一位DEX d8，身穿**锁子甲**，持有**青铜盾**的角色的物防为12。

名字与最后的润色

给予你的角色一个名字，记录他们的称号，然后简要地描述他们在团队其他人眼中的样子！

这一步放在最后似乎有违直觉，但是有一个很好的理由：一旦你很好地掌握了角色的外貌和能力，选择名字就更容易了。

在下一页，你可以找到一个包含各种名字的表格，这些名字非常适合《最终物语》游戏。不过如果你的世界是受民间传说或神话的启发，你应该研究合适的命名惯例，想出更合适的名字！

现在卡米拉已经准备好了，罗伯特向团队的其他人描述她：她有着灰棕色的秀发和深蓝色的眼眸，她的举止展示出了她顽强的意志--在她的身旁，几乎不可能没有感受到鼓舞！

她的衣服轻盈且舒适，非常适合旅行。她使用优雅的双刃剑与铭刻着一圈防御符文的护肘盾牌战斗。

角色姓名

Abel	Croma	Gray	Maha	Royce
Adalbert	Cross	Gregor	Mako	Runo
Agnes	Crow	Grimm	Markus	Sabine
Aiko	Cynthia	Gyle	Maribel	Sabra
Alberic	Daige	Halia	Minerva	Sarah
Albin	Dale	Hanna	Miranda	Selene
Almond	Daphne	Hanzel	Momo	Silas
Andreas	Denys	Harper	Monica	Silida
Angela	Divel	Hera	Montblanc	Solomon
Ashe	Edel	Hope	Morgan	Sonya
Astor	Edgar	Ilyen	Nadia	Talon
Aya	Edna	Inja	Neela	Tamara
Azel	Eko	Isabella	Neto	Tharja
Azura	Eleanor	Izanne	Nibel	Therese
Baern	Elise	Jabari	Nico	Thomas
Belka	Emet	Jeanne	Noah	Tika
Berenice	Eric	Joel	Noor	Toris
Biel	Etrian	Jun	Nyles	Tristan
Blair	Fabian	Kallan	Ode	Uma
Blanche	Fedra	Kaspar	Olivia	Undine
Bow	Felicia	Lara	Oona	Usher
Bram	Fenis	Langa	Orion	Valea
Brandon	Finn	Lansel	Orne	Veronica
Bryde	Fionne	Laurence	Osira	Vikes
Cale	Forrest	Lazom	Owen	Vincent
Camilla	Fraan	Leanna	Pharia	Vosca
Cassandra	Francisca	Leda	Prim	Winter
Celeste	Frederick	Liam	Pyre	Xenia
Cetra	Galatea	Locke	Remora	Yado
Cinder	Garlan	Logan	Ricard	Yin
Clarimonde	Garm	Loren	Riza	Ylua
Clarissa	Gilpher	Lucian	Robin	Yuri
Clemence	Gizal	Lulu	Rolan	Zen
Conner	Glenn	Lumi	Rosa	Zima

经典职业搭配

炼金术士

DEX **d8**, INS **d10**, MIG **d6**, WLP **d8**

修补匠 (3级): **小工具 (炼金术: 基础), 药水雨, 秘密配方**
旅人 (2级): **有备无患, 酒馆闲聊**

装备：钢匕首，十字弩，旅行装束，170Z。

黑骑士

DEX **d8**, INS **d6**, MIG **d10**, WLP **d8**

暗黑之刃(2级)：**暗影突袭(SL2)**
熵师(1级)： **熵系魔法(抽取活力)**
武器大师(2级)：**剑刃风暴，近战武器掌握**

装备：巨剑，符文板甲，120Z.

赌徒

DEX **d10**, INS **d8**, MIG **d6**, WLP **d8**

熵师(2级)： **熵系魔法(赌博)，幸运七**
游荡者(2级)：**闪避，迅捷**
武器大师(1级)：**近战武器掌握**

装备：刺剑，手里剑(替换为卡牌皮肤用来丢！)，丝质衬衫，120Z

枪手

DEX **d10**, INS **d8**, MIG **d8**, WLP **d6**

神射手(3级)：**连续射击，交叉火力，远程武器掌握**
修补匠(2级)：**小工具(SL2 灌注术: 基础与进阶)**

装备：手枪，旅行装束，符文盾牌，70Z

治愈师

DEX **d6**, INS **d8**, MIG **d8**, WLP **d10**

吟唱者(2级)：**激励，我相信你**
灵师(3级)：**灵系魔法(SL3)：光照射线，治愈，净化**

装备：法杖, 贤者长袍 ，270Z

魔科技术员

DEX **d8**, INS **d10**, MIG **d6**, WLP **d8**

博学士(2级)：**快速评估(SL2)**
修补匠(3级)：**小工具(SL3 魔科技：基本与进阶，最高-魔法球咒语：元素防护罩，照明烈焰与治愈)**

装备：钢匕首，贤者长袍，青铜盾牌，120z

怪物法师

DEX **d8**, INS **d6**, MIG **d10**, WLP **d8**

嵌合师(3级)：**野性交谈，咒语模仿(SL2)**
旅人(1级)：**忠实伙伴**
武器大师(1级)：**破甲击**

装备：板斧，旅行装束，符文盾牌，70z

忍者

DEX **d10**, INS **d8**, MIG **d6**, WLP **d8**

游荡者(3级)：**偷袭，闪避(SL2)**
灵师(1级)：**灵系魔法(迟钝)**
武器大师(1级)：**招架反击**

装备：钢匕首，手里剑，战斗束腰外衣， 120Z

海盗

DEX **d8**, INS **d6**, MIG **d10**, WLP **d8**

元素师(1)：**元素魔法：雷霆**
狂怒斗士(2)：**肾上腺素，挑衅**
武器大师(2)：**破甲击(SL2)**

装备：板斧，丝质衬衫，符文盾牌，70Z

拳斗士

DEX **d8**, INS **d6**, MIG **d10**, WLP **d8**

狂怒斗士(3)：**暴怒，忍耐(SL2)**
武器大师(2)：**碎骨击，招架反击**

装备：铁指虎x2，战斗束腰外衣，120Z

游侠

DEX **d10**, INS **d8**, MIG **d8**, WLP **d6**

神射手(3)：**远程武器掌握，警告射击(SL2)**
旅人(2)：**有备无患，通晓道路**

装备：钢匕首，短弓，丝质衬衫，120Z

红魔法师

DEX **d8**, INS **d10**, MIG **d8**, WLP **d6**

元素师(3)：**元素咒语：冰冻堡垒，咒语之刃(SL2)**
灵师(1)：**灵魂咒语：治愈**
武器大师(1)：**近战武器掌握**

装备：刺剑，战斗束腰外衣，符文盾牌，70Z

贤者

DEX **d6**, INS **d10**, MIG **d6**, WLP **d10**

元素师(3)：**元素咒语(SL3)：电流术，伊格尼斯之火，冰川覆裂**
博学士(2)：**灵光一闪，集中**

装备：魔典，贤者长袍，270Z

武士

DEX **d8**, INS **d8**, MIG **d8**, WLP **d8**

守护者(2)：**防守掌握(SL2)**
灵师(1)：**灵系魔法：灵魂武器**
武器大师(2)：**招架反击，近战武器掌握**

装备：武士刀，符文板甲，70Z

士兵

DEX **d8**, INS **d6**, MIG **d10**, WLP **d8**

守护者(2)：**保镖，保护**
武器大师(3)：**碎骨击(SL2)，破甲击**

装备：青铜剑，锁子甲，符文盾，70Z

咒剑士

DEX **d10**, INS **d8**, MIG **d6**, WLP **d8**

元素师(2)：**元素咒语(SL2)：元素防护罩，元素武器**
灵师(1)：**灵系咒语：光环**
武器大师(2)：**剑刃风暴，招架反击**

装备：刺剑，丝质衬衫，符文盾牌，120Z

召唤师

DEX **d8**, INS **d8**, MIG **d6**, WLP **d10**

奥术师(3)：**阿尔卡纳再生(SL2)，绑定与召唤(塔或魔典的阿尔卡纳)**
灵师(2)：**灵魂咒语(SL2)：屏障，慈悲**

装备：法杖，贤者长袍，270z

窃贼

DEX **d10**, INS **d8**, MIG **d6**, WLP **d8**

游荡者(3)：**迅捷，灵魂窃取(SL2)**
武器大师(2)：**碎骨击(SL2)**

装备：钢匕首x2，旅行装束，170Z

吟游诗人

DEX **d10**, INS **d8**, MIG **d6**, WLP **d8**

吟唱者(2)：**谴责，意外盟友**
灵师(2)：**灵魂咒语(SL2)：觉醒，激怒**
旅人(1)：**通晓道路**

装备：钢匕首，丝质衬衫，青铜盾牌，220Z

瓦尔基里

DEX **d8**, INS **d6**, MIG **d10**, WLP **d8**

元素师(2)：**元素咒语(SL2)：飞天打击，漩涡**
守护者(1)：**不动要塞**
武器大师(2)：**剑刃风暴，近战武器掌握**

装备：轻矛，锁子甲，符文盾牌，70Z

秘仪师

别称：神通，天选者，召唤师

有些命运
无法轻易规避。

秘仪师可以让自己进入深度恍惚失神的状态并暂时将灵魂的一部分投射到身体之外并赋予其物质形态。在这个魔法之灵的包围下秘仪师会获得各种超自然能力，这些被召唤的形体据说是属于传说中的神话实体或是祖先灵魂的表现，它们也被称为阿尔卡纳。

在某些世界，阿尔卡纳甚至被崇拜为神。

- 你的能力从何而来？力量是你血统中与生俱来的吗？
- 你曾经和其他秘仪师交流过吗，这个群体是否沉默而疏远社会？
- 人们认为你是神秘的、强大的，还是超凡脱俗的？
- 有很多人与你一样吗，还是说你是个例外？

秘仪师免费增益

- 你的最大MP永久提升5点。

秘仪师技能

阿尔卡纳圆环 〔+4〕

当你在冲突中于你的回合内自愿**解除**一个阿尔卡纳时，如果该阿尔卡纳在同一回合中没有被**召唤**，并且你装备了**奥术类别**武器，你可以立即免费执行**咒语**动作。你用这种方式施放的咒语其**MP消耗必须小于或等于此技能的【SL×5】**(你仍需支付该咒语的MP消耗)。

阿尔卡纳再生 〔+2〕

当你召唤一个阿尔卡纳时，你会立即恢复【SL×5】的HP。

绑定和召唤

你可以将阿尔卡纳与你的灵魂**绑定**，稍后再**召唤**它们。当你第一次遇到阿尔卡纳时，GM会告诉你每个绑定过程的细节：

你可以使用一个动作并花费40点MP来**召唤**一个你已经绑定的阿尔卡纳：过程细节请见下页。

如果你在角色创建中获得这个技能，你可以在开始游戏前选择一个阿尔卡纳作为已经绑定的阿尔卡纳，这个阿尔卡纳必须从下文的列表中选择。此外，你只能通过探索和故事进程获得新的阿尔卡纳。

紧急秘仪 〔+6〕

只要你处于**危机状态**，召唤你的阿尔卡纳所需的费用降低【SL× 5】点MP。

秘仪学派仪式

你可以执行**秘仪学派**的仪式，只要它们的效果在你所绑定的一个或多个阿尔卡纳的**领域**内(见下页)。

秘仪学派仪式使用【WLP+WLP】作为施法检定。

阿尔卡纳

与阿尔卡纳连结契约

当你召唤一个阿卡纳时，你会获得其**连结**的增益；这些增益一直持续到阿卡纳被解除为止。

你不能在已经与一个阿卡纳连结的情况下召唤另一个阿卡纳；你必须先解除当前的阿卡纳。

解除阿尔卡纳

一个阿尔卡纳可以通过以下几种方式被解除。

- 一旦当前场景结束，所有的阿尔卡纳就会被自动解除。
- 如果你在与阿尔卡纳连结时死亡或失去意识，它们就会被解除。
- 如果你在与阿尔卡纳连结时离开场景，它们就会被解除。
- 你可以**自愿**解除你的阿尔卡纳：这不需要花费动作，但在冲突中，它只能在你的回合中，并且在你使用动作**之前或者之后**进行。

解除效果

大多数阿尔卡纳都有一个强大的**解除**效果，只有在你如上所述**自愿**解除阿尔卡纳时才会被激活——如果阿尔卡纳因任何其他原因被解除，则**解除**效果无法被触发。

如果阿尔卡纳的**解除**效果造成伤害，且如果你的**角色等级大于等于20级**，它会造成10点额外伤害，如果你的**角色等级大于等于40级**，会造成20点额外伤害。

如果你不想使用阿尔卡纳的**解除**效果，你也可以自由地忽略这个效果并选择不发动它。

领域

每个阿尔卡纳都与一些关键的概念或**领域**相关联。GM应该利用这些概念或领域来建立绑定阿尔卡纳所需的试炼，并通过这样的特性来裁决**秘仪学派仪式**技能的效果。

如果你为你的世界创造了新的阿尔卡纳，请确保将它们与允许使用仪式施法的能力领域联系起来。

锻造之阿尔卡纳

领域：火、热、金属。

连结

你对**火属性伤害**有抗性。

你造成的任何**火属性伤害**都会忽略抗性。

解除

当你**解除**此阿尔卡纳时，选择触发**锻造**或**炼狱**：

锻造。你创造了一件你选择的**基本防具、盾牌或武器**（见130~133页）如果你多次锻造，只有最新一次创造的装备会留下。如果你以这种方式创造武器，它将造成**火属性伤害**而不是**物理伤害**。

炼狱。选择你能看到的任意数量的生物：它们中的每一个都会受到30点的**火属性伤害**。这个伤害无视抗性。

霜之阿尔卡纳

领域: 寒冷，冰，沉默

连结

你对**冰属性伤害**有抗性，并对**愤怒**免疫。你

造成的任何**冰属性伤害**都无视抗性。

解除

冰雪时代。选择你能看到的任意数量的生物：它们中的每一个都会受到30点的**冰属性伤害**。这个伤害无视抗性。

门之阿尔卡纳

领域：空间，旅行，虚空

连结

你对**暗属性伤害**有抗性

你的魔防获得+1加值

解除

当你解除这个阿尔卡纳时，请选择**湮灭**或**折跃**。

湮灭：选择你能看到的任何数量的生物：他们每个人都会受到30点的**暗属性伤害**。这个伤害无视抗性。

折跃：你将自己和附近最多五个愿意的生物传送到你之前去过的地方，但是与那个地方的路程需要在**1个旅行日**之内。

魔典之阿尔卡纳

领域：知识、启示、理解。

连结

你能够读、写、说和理解所有语言

你的INS骰尺寸提升一阶(最高为d12)

解除

神谕：你向GM提出一个问题。GM必须如实回答，描述魔法书向你展示的愿景。

使用后这个**解除**效果直到下个黎明才能再次使用。此外，同一个问题不可以被多次问到，GM有对哪些问题太过相似而不能再问的决定权。

橡树之阿尔卡纳

领域：大地、植物、毒药

连结

你对**地属性**和**毒属性**伤害有抗性，并对**中毒**免疫。

每当你恢复HP时，你会额外恢复5点HP。

解除

开花：选择你能看到的任何数量的生物(你也可以选择你自己)：它们中的每一个都能从**中毒**状态中恢复，并恢复40点生命值。如果你的**角色等级大于等于20级**，这个数量会增加到50点生命值，如果你的**角色等级大于等于40级**，会增加到60点生命值。

天空之阿尔卡纳

领域：雾、雨、风暴。

连结

你对**风属性**和**电属性伤害**有抗性。

你可以使用一个动作来准确预测第二天在**两个旅行日**的行程范围内的天气状况——GM会告诉你天气状况如何。

解除

雷暴：选择你能看到的任何数量的生物：它们中的每一个都会受到30点**电属性伤害**。该伤害无视抗性。

剑之阿尔卡纳

领域：征服、英雄主义、领导力。

连结

你的攻击会造成5点额外伤害，并且你的攻击所造成的所有伤害都被视为无属性(因此不受伤害亲和度的影响)。只要你与这个阿尔卡纳连结，你的攻击所造成的伤害就不能获得任何伤害类型。

当你进行攻击时，你可以让该攻击获得**多重(任意数量的目标)**属性。如果你这样做了，在攻击结算后，这个阿尔卡纳将被自动解除(这**不被视为**自愿解除)。

塔之阿尔卡纳

领域：审判、保护、献祭。

连结

当你召唤这个阿尔卡纳时，选择一种伤害类型：**风、电、暗、土、火或冰**。在这个阿尔卡纳被解除之前，你在场景内的每个盟友都对所选择的伤害类型有抗性(你**不会**获得抗性)。

解除

审判：选择你能看到的任何数量的生物：它们中的每一个都会受到30点**光属性**伤害。

轮之阿尔卡纳

领域：命运，速度，时间

连结

你对**缓慢**状态免疫。

你的物防获得+1加值

解除

时间冻结：选择任意数量的你能看到的生物：它们中的每一个都会获得**缓慢**状态。如果这样选择的生物已经在**缓慢**状态中了，那么该生物在他的下一回合中会减少一个动作(最少为0动作)。

嵌合师

同时也可以叫做：德鲁伊，变形者，荒野法师

不和谐的力量
只会给他人带来痛苦。

嵌合师会从他们遇到的怪物和野兽的灵魂中收集力量。

通过操纵他们内在的野性能量，这些法师可以模仿怪物的魔法能力，并能与野生生物达成了超自然的互相理解。

嵌合师除了魔法之外，可靠的还有他们的坚韧意志和体能；他们经常被发现在世界各地旅行，寻找那些稀有的魔法生物。

- 是谁教导你学习嵌合术的？你的导师是人类还是怪物？
- 人和怪物能和谐相处吗，还是他们注定要互相威胁？
- 你的魔法看起来是什么样子的？
- 有很多人与你一样吗，还是说你是个例外？

嵌合师免费增益

- 你的最大MP永久增加5点。
- 你可以施展效果属于**仪式学派**的仪式。

嵌合师技能

吞噬 〔+5〕

在你用咒语对一个或多个生物造成伤害后，如果你装备了**奥术**、**匕首**或**连枷**武器，你会恢复【SL×2】的MP。

野性交谈

你可以与**野兽**、**魔兽**和**植物**物种的生物交流。

恶性循环

当你用你的嵌合咒语对一个或多个生物造成伤害时，那些与你最初习得该咒语的目标生物同属一个**物种**的生物都会进入**中毒**状态。

嵌合学派仪式

你可以施展效果属于嵌合学派的仪式。

当你获得这个技能时，请选择【INS+WLP】或【MIG+WLP】。从现在开始，你的嵌合学派仪式将使用所选择的属性进行施法法检定。

咒语模仿 〔+10〕

当你看到一个属于**野兽**、**魔兽或植物**物种的生物施展咒语时，你可以立即选择将该咒语作为你自己的嵌合师咒语：如果你这样做，记录下你从什么**物种**的生物那里学到此咒语。

当你第一次习得本技能时，选择【INS+WLP】或【MIG+WLP】，之后你的攻击性嵌合咒语(⚡)将使用所选择的属性进行施法检定，而不是你所学的生物所使用的属性检定。

同一时间你**最多能够学会【SL+2】项不同的嵌合师咒语**，如果你想记住一个新的嵌合咒语，但已经达到了你的咒语上限，你必须遗忘你的一个旧咒语，用新咒语来代替它。

暗黑之刃

同时也可以叫做：复仇者，黑暗骑士，死亡骑士

今天你将会知晓
我所有的苦痛。

暗黑之刃是阴沉而强大的战士，他们隐藏着一个悲伤的过去。由于在战场上或个人生活中的悲惨经历，他们的灵魂甚至有了对痛苦和阴影能量的亲和力。

他们可以说是不太像英雄的英雄，暗黑之刃可以牺牲他们的生命力来发动强大的攻击，并且能够从他们经历的痛苦中汲取决心、力量甚至知识。

- 什么样的悲惨经历唤醒了你的能力？
- 许多人认为你的能力是邪恶的。你对它们有什么看法？
- 你的武器和战斗风格是什么样的？
- 有很多人与你一样吗，还是说你是个例外？

暗黑之刃免费增益

- 你的最大HP永久提高5点。
- 获得装备**职业近战武器和职业防具**的能力。

暗黑之刃技能

苦痛 〔+5〕

在你对一个或多个生物造成伤害后，如果你对其中至少一个生物有**羁绊**，你可以恢复【SL×2】HP和【SL×2】MP。

暗黑之血

只要你处于**危机状态**，你就能对**暗属性**伤害和**毒属性**伤害获得抗性。

暗黑之心

一个场景一次，当你进入**危机状态**时，你可以选择一个你所看到的，但你并没有对其建立**羁绊**的生物。如果你选择了，就对该生物产生**仇恨**的**羁绊**。

痛苦的教训 〔+3〕

在另一个生物使你失去HP后(用攻击、咒语或其他方法)，你可以立即对该生物免费执行**研究**动作（**见74页**）。如果你这么做了，你可以在研究动作的检定上额外获得此技能【SL】的加值。

记住，你只能对一个生物的单个方面研究一次

暗影突袭 〔+5〕

你已经学会将你的生命力导入你的攻击之中。你可以使用一个动作来进行**暗影突袭**：骰你当前的MIG骰，并损失相当于【MIG骰结果】的HP。如果这没有使你的HP降至0，你可以用你装备的武器进行一次**自由攻击**：如果这次攻击击中一个或多个目标，它造成的额外伤害等于【SL+MIG骰结果】。这次攻击造成的所有伤害都变成了**暗属性**，其伤害类型不能改变。

元素师

同时也可以叫做：战斗法师，地术士，巫师

无视来自世界的警告
将会使你陷入险境。

元素师学会了如何引导的基本元素：地、火、水、风中流淌的灵魂。他们中的一些发展出了控制自然界的强大能量的复杂咒语；另一些则在与自然的和谐与交流中寻求对自然的保护。

元素魔法可以有很强的破坏性，造成伤害并引发负面状态。因此，有很多人觊觎元素师的力量……而且往往是出于邪恶的目的。

- 谁教导了你元素咒语？
- 你的魔法可以造成巨大的毁灭……你害怕自己吗？
- 元素魔法经常被用于战争。你曾在军队中服役吗？
- 你的魔法看起来是什么样的？

元素师免费增益

- 你的最大MP永久提高5点。
- 你可以施展效果属于仪式学派的仪式魔法。

元素师技能

灾难 〔+3〕

当你施展**瞬发**咒语时，如果你装备了**奥术**武器，你可以将该法术的**总MP消耗额外增加【SL×10】**点MP。如果你这样做了，并且该咒语对一个或多个生物造成了伤害，那么它将对每个生物造成额外的伤害，每增加10点MP，额外增加5点伤害。

元素魔法 〔+10〕

每当你获得此技能时，学习一个元素学派**咒语**(见下两页)。攻击性元素**咒语**(⚡)使用【INS+WLP】进行施法检定。

魔法炮击 〔+3〕

当你施展攻击性咒语(⚡)时，如果你装备有**奥术**武器，你的施法检定会获得相当于【SL×2】的加值。

元素学派仪式

你可以施展效果属于**元素学派**的仪式。

元素系的仪式使用【INS+WLP】作为魔法检定。

咒语之刃 〔+4〕

当你对单个生物施展攻击性咒语(⚡)时，如果该咒语的**总MP消耗为【SL×10】或更低**，并且你装备了一个或多个**弓、格斗、匕首、连枷、矛**或**剑**类别的武器，你可以选择这些武器中的一个。如果你这样做了，你对该咒语的施法检定将使用所选武器的命中检定公式；例如，通过**青铜剑（见131页）**施展元素咒语的施法检定将是【DEX+MIG】+1，而不是【INS+WLP】。

元素师咒语

咒语	MP	目标	持续时间
元素防护罩	5 × T	至多3个生物	场景
你编织魔法能量，保护目标免受元素的愤怒。 选择一种伤害类型：**风、电、土、火或冰**。直到此咒语结束时，每个目标获得对所选伤害类型的抗性。			
元素武器	10	一把武器	场景
你给武器注入了元素能量。选择一种伤害类型：**风、电、土、火或冰**。在此咒语结束之前，该武器造成的所有伤害都会变成所选择的伤害类型。如果你在施展此咒语时装备了该武器，你可以在同一动作中用它进行一次**自由攻击**。 这个咒语只能在自愿的生物所装备的武器上施放。			
照明烈焰	20	1个生物	瞬发
你向你的敌人射出一束火光，它的温度极高以至于可以穿透大多数防御。目标受到【HR+25】的**火属性**伤害。 此咒语造成的伤害无视抗性。			
电流术	10 × T	至多3个生物	瞬发
你将电流编织成一片噼啪作响的闪电。每个被此咒语击中的目标会受到【HR+15】的**电属性**伤害。 **机会：**每个被此咒语击中的目标都会进入**眩晕**状态。			
冰川覆裂	10 × T	至多3个生物	瞬发
你给你的敌人披上了一层厚厚的霜。每个被此咒语击中的目标都受到【HR + 15】的**冰属性**伤害。 **机会：**每个被此咒语击中的目标都会进入**缓慢**状态。			
冰冻堡垒	20	1个生物	瞬发
用魔法冰柱包围你的敌人，将敌人的体温降低到临界点。目标受到【HR + 25】的**冰属性**伤害。 这个咒语造成的伤害忽略抗性。			

咒语	MP	目标	持续时间
伊格尼斯之火 ⚡	10 × T	至多3个生物	瞬发

你向你的敌人释放灼热的弹幕，从稀薄的空气中召唤出火焰。每个被此咒语击中的目标受到【HR + 15】的**火属性**伤害。

机会：每个被此咒语击中的目标都会进入**动摇**状态。

咒语	MP	目标	持续时间
飞天打击	10	自己	瞬发

狂风将带着你的攻击飞跃战场。你可以立即使用你装备的**近战武器**进行**自由攻击**。这个攻击可以以只能被**远程**攻击的生物为目标。

如果你使用属于**格斗**或**矛**类别的武器进行此攻击，它会额外造成5点伤害。

如果你用此攻击击中飞行目标，你可以迫使他们立即着陆。

咒语	MP	目标	持续时间
大地震击 ⚡	10 × T	至多3个生物	瞬发

锯齿状的岩石尖刺从你的敌人下面的地面喷发出来，包围在他们身旁。每个被此咒语击中的目标都受到【HR + 15】的**土属性**伤害。这个咒语不能针对正在飞行、漂浮、坠落或在半空中的生物。

机会：每一个被此咒语击中的目标在他们的下一个回合中执行的动作减少一个(最少0个动作)。

咒语	MP	目标	持续时间
雷霆 ⚡	20	1个生物	瞬发

你向你的敌人发出闪电。目标受到【HR + 25】的**电属性**伤害。

这个咒语造成的伤害忽略抗性。

咒语	MP	目标	持续时间
烈风 ⚡	10 × T	至多3个生物	瞬发

你召唤风的力量来对付你的敌人。每个被此咒语击中的目标受到【HR + 15】的**风属性**伤害。

机会：每个被此咒语击中的飞行目标将被强制立即降落。

咒语	MP	目标	持续时间
旋涡	10	自己	场景

呼啸的狂风将你包围，将箭和子弹吹散。在这个咒语结束之前你对**远程**攻击的物防得到+2加成。

熵师

同时也可以叫做：占星师，混沌法师，赌徒

群星之间的寂冷...
也无法令我胆寒。

在群星照耀不到的高空，有一片无底的虚空，生命和灵魂在那里以不可知的方式枯萎和蜕变。

这是一个非现实的领域，一个不受时间、空间和概率规律影响的无穷混沌。

熵师将这个领域称为宇宙，天堂，或者简单地称为幸运女神：熵师是少数有能力引导这样扭曲现实的能量的人之一。

- 是谁教你引导宇宙的扭曲现实的力量的？
- 你对宇宙了解多少？它们是现实的终结，还是一个新的开始？
- 你的魔法看起来是什么样子的？
- 有很多人与你一样吗，还是说你是个例外？

熵师免费增益

- 你的最大MP永久提高5点
- 你可以施展效果属于**仪式学派**的仪式魔法

熵师技能

吸收心智 〔+5〕

在你受到伤害后，你可以恢复【SL×2】点MP。

熵系魔法 〔+10〕

每当你获得此技能时，可以学习一个熵系咒语(见下两页)。
攻击性熵系咒语(⚡)使用【INS+WLP】作为施法检定。

幸运七

你有一个**幸运数字**；在每次聚会开始时，这个数字是7。你在之后的每个场景中执行检定时，你可以用你的幸运数字与你掷出的一个骰子上的数值交换(即使这将给出一个不可能的结果，比如在一个d6上的数值是7)。如果你这样做，替换的数值将成为你**新的**幸运数字。

熵系学派仪式

你可以施展效果属于**熵系学派**的仪式。
熵系学派仪式使用【INS+WLP】作为施法检定。

盗取时间 〔+4〕

在战斗中，你可以使用一个动作来干扰时间的流动，即花费最多为【SL x 5】的MP。你每花费5点MP，就可以选择一个选项：
一个你能看到的生物会遭受**缓慢**状态影响；
或者一个你能看到的生物会从**缓慢**状态中恢复；
或者一个你能看到的生物可以立即免费执行**装备**动作；
或者选择一个你能看到的、在本轮中尚未进行回合的盟友：该盟友在本回合中可以在你之后立即进行回合。
每次使用该技能时，每个选项只能选择一次。

熵系咒语

咒语	MP	目标	持续时间
加速	20	一个生物	场景
你扭曲了时间的结构。在此咒语结束之前，目标将获得在他们的每个回合中执行一个额外动作的能力。一旦目标执行过该咒语所赋予的总共两个额外动作，此法术将结束。（即最多受益2个额外动作）			
反常 ⚡	20	一个生物	场景
你改变了目标的本质。在此法术结束之前，如果目标即将遭受他们吸收或免疫的某种伤害类型，该伤害类型将被视为他们的弱点属性。一旦这样的变化触发一次，此法术将结束。			
黑暗武器	10	一把装备中的武器	场景
你给武器注入了暗能量。在此法术结束之前，该武器造成的所有伤害都变成**暗属性**。如果你在施放此法术时装备了该武器，你可以使用该武器作为同一动作的一部分进行一次**自由攻击**。 这个法术只能施放在由自愿接受施放的生物装备的武器上。			
驱散	10	一个生物	瞬发
你释放负能量，清除一个生物身上的所有魔法。如果目标受到一个或多个持续时间为**场景**的咒语的影响，他们将不再受到这些咒语的影响。			
预测	10	自己	场景
你短暂地瞥见了未来。在此法术结束前，在你所能看到的生物执行检定后，如果该生物不是**大失败**，也不是**大成功**，你可以强迫该生物重骰检定。一旦这个效果发动两次，咒语的效果就结束了。			
抽取精魂 ⚡	5	一个生物	瞬发
你吞噬目标生物的灵魂。目标失去【HR+15】MP。然后，你将获得相当于他们所损失MP一半的MP(如果你所造成的MP损耗以某种方式减少为0，那么你将得不到任何MP)。			
抽取活力 ⚡	10	一个生物	瞬发
你吞噬目标生物的生命力。目标失去【HR+15】HP(视为**暗属性**伤害)。然后，你将获得相当于他们所损失HP一半的HP(如果你所造成的的HP损耗以某种方式减少为0，那么你将得不到任何HP)。			

咒语	MP	目标	持续时间
赌博	至多20	特殊	瞬发

你召唤了大量的混沌能量。施放此咒语时，每消耗10点MP，就骰一个等同于你的**WLP**骰子尺寸的骰子，然后保留你最喜欢的**一个**骰子：骰子上的数字决定了此咒语的效果。

1 你失去你当前一半的HP和MP。

2-3 场景中出现的所有生物，包括你自己，都会获得**中毒**状态。

4-6 场景中出现的所有生物，包括你自己，都会获得**缓慢**状态。

7-8 选择最多三个你能看到的生物：每个生物恢复50点生命，还可以从所有状态效果中恢复。

9+ 选择你能看到的任意数量的生物：每个生物遭受30点伤害。伤害类型以下表的**d6**决定：

1.**风** 2.**电** 3.**暗** 4.**土** 5.**火** 6.**毒**

魔镜	10	一个生物	场景

你扭曲了魔法的法则。在此咒语结束之前，如果攻击性咒语(⚡)被施放在受此咒语影响的目标上，施放咒语的攻击者将被其自己的咒语攻击(该咒语能正常针对其他目标)。一旦发生这种情况，这个咒语效果结束。

欧米茄终结 ⚡	20	一个生物	瞬发

你给你的敌人招来厄运，使他由健壮变虚弱。目标损失相当于【20+**目标一半等级**】的HP。

停滞 ⚡	10	一个生物	瞬发

你把敌人困在一个被改变的时空泡里。目标将在下一次回合中执行动作时少一个动作(最少0个动作)。

半影 ⚡	10 × T	至多3个生物	瞬发

暗能量的风暴将物质化为灰烬。每一个被此咒语击中的目标都会受到【HR+15】的**暗属性**伤害。

机会：每个被此咒语击中的目标进入**虚弱**状态。

狂怒斗士

同时也可以叫做：狂战士，斗士，维京人

我只需要变得
比你更强就行了！

狂怒斗士从不知道什么时候该放弃。在战斗和生活中，他们精力充沛，意志坚定，不过常常焦躁不安。无论什么理想或欲望驱动着他们的行动，他们会不惜一切代价去实现它们的目标。

有些狂怒斗士为了控制自己的情绪而接受严格的训练；另一些人只是把力量视为所有问题的解决方案，并处于一个时刻让愤怒控制自己的边缘状态。

- 你是依靠你燃烧的激情战斗，还是努力控制住它？
- 如果有一件事总是让你失去理智。它是什么？
- 在过去，你的失控带来了悲惨的后果。你失去了什么？
- 你的武器和战斗风格是什么样的？

狂怒斗士免费增益

- 你的最大HP永久提高5点
- 获得装备**职业近战武器和职业防具**的能力。

狂怒斗士技能

肾上腺素 〔+5〕

只要你处于**危机状态**，你就会额外造成【SL × 2】伤害(包括攻击、咒语、阿尔卡纳、物品或其他方法造成的伤害)。

暴怒

使用**格斗、投掷、匕首**或**连枷**类别武器进行命中检定时，只要两个骰子显示相同数字（并且不是**大失败**）时，你将触发**大成功**。

不屈意志 〔+4〕

当你花费一个或多个物语点时，你会获得额外的好处——选择一个选项：你会恢复【SL × 5】HP；**或**你恢复【SL × 5】MP；或者你自己恢复一个你选择的状态效果。

挑衅 〔+5〕

你可以使用一个动作并花费5点MP对你能看到的一个生物执行一个【MIG+WLP】的对抗检定并描述你如何挑衅他，如果成功，目标会进入**愤怒**状态，被迫将注意力集中在你身上(他的攻击和攻击性咒语必须尽可能将你包括在目标中)。如果你失去知觉或离开场景，或该生物不再处于**愤怒**状态，或者被其他人成功**挑衅**，本效果就结束。

本技能发起的【MIG+WLP】检定都会获得相当于【SL】的加值。

忍耐 〔+5〕

当你执行**防御**动作时，如果你选择不为其他生物提供掩护，你恢复等于【SL乘以你的羁绊中最高强度】的HP，并选择**MIG**或**WLP**：你选择的属性骰尺寸提升一阶(最大为d12)，直到你的下一回合结束。

守护者

同时也可以叫做：圣骑士，士兵，用心棒

骄傲而无私，**守护者**是最知晓生命价值的个体，也是愿意为他们发誓要保护的人、国家或理想而牺牲自己的战士。他们往往是非凡而令人印象深刻的人，如英勇的士兵或身经百战的老兵。

虽然有些守卫者可能看起来吵吵闹闹，但许多人只是在掩盖他们未能保护的那些人的痛苦记忆而故作坚强。

- 你愿意用生命去保护的人或物是什么？
- 你是，或者曾经是，一位女士或领主的仆人吗？他们是什么样的人？
- 有什么是你无法保护的？你失去了什么吗？
- 你用什么作为你的防具和/或盾牌？

守护者免费增益

- 你的最大HP永久提高5点
- 获得装备**职业防具**和**职业盾牌**的能力。

守护者技能

保镖

如果你执行**防御**动作并选择为另一个生物提供掩护，该生物将获得对所有伤害类型的抗性，直到你下回合开始。

防守掌握 〔+5〕

只要你装备了**盾牌**或**职业防具**，你受到的所有伤害都会减少【SL】的数值(这个效果应用在**伤害亲和度**计算之前)。

双重盾牌

你现在可以在你的**主手栏位**里装备**盾牌**了。只要你装备了两个盾牌，你就可以同时获得这两件物品的好处，并可以将它们合并视为**格斗**类别的双手近战武器！

武器	命中	伤害
Twin Shields	【MIG + MIG】	【HR + 5】物理
造成相当于你**防守掌握**【SL】的额外伤害（上方技能）。		

不动要塞 〔+5〕

永久提高你的最大HP【SL× 3】点。

保护

当其他生物受到**攻击**、**咒语**或其他**危险**的威胁时，你可以代替他们(任何属于危险的检定都会对你执行；你可以在检定完成**之前或之后**声明此技能的使用)。如果危险已经影响到你，它会影响你**两次**(分别结算两次)；你不能保护多个生物免受相同的危险。如果你在冲突中使用此技能，在下回合开始前不能再次使用。

博学士

同时也可以叫做：档案管理者，贤者，学者

啊哈，我就知道
事情会变成这样。

博学士以其永不满足的好奇心和求知欲而闻名。他们坚定地认为知识等同于力量，经常愿意用世界上所有的黄金来换取解开一个谜题的机会。

不幸的是，大多数博学士倾向于冷漠，容易被外物分心，很少把自己放在“务实”的事情上……以至于有时无法意识到他们的发现的事情的黑暗含义。

- 谁是(或曾经是)你的导师？你和他们是什么关系？
- 你上过学院或大学吗？你在那里遇到了什么样的人？
- 你痴迷于一个有数百年之久的谜团。它是什么？
- 是不是有些事情最好被埋在时间长河之中？

博学士免费增益

- 你的最大MP永久提高5点。

博学士技能

灵光一闪 [+3]

当你在调查生物、物品或地点的检定中骰出**13或更高**时(包括在冲突中使用**研究**动作)，你可以向GM询问有关你调查主题的【SL】个问题。你可以马上问这些问题，也可以留到以后再问；当你问其中一个问题时，GM会如实回答，你将描述你的角色演绎推理的过程。

此技能只能对同一生物、物品或地点使用一次。

集中 [+5]

永久提高你的最大MP【SL× 3】点

当你使用【INS+INS】执行开放检定时，你在该检定上获得等于【SL】的加值(这只适用于开放检定)

知识就是力量

当你执行命中检定时，你可以用INS替换**一个**属性(如**手枪**为【INS +INS】或**战斧**为【INS +MIG】)。

快速评估 [+6]

在冲突开始时，你可以花费多达【SLx5】的MP。你每花5MP，选择一个选项：选择一个你能看到的生物，GM会揭示他们的一个**特质**；或者选择一个伤害类型，选择一个你能看到的生物，GM会显示该生物对该伤害类型的**亲和度**。

博闻强记

你可以很好地回忆起过去一周你去过的任何一个地方的细节。你可以在你的脑海中“回到过去”，以便再次检查和调查这些场景——你的**灵光一闪**技能也将适用于这些记忆场景。

吟唱者

同时也可以叫做：大使，外交官，艺人

言语的好坏只取决于
随之而来的行动。

有些人举止优雅，总是面带微笑，有些人则腼腆而机敏：不过不管如何，**吟唱者**善于读懂别人的心，就像他们善于为自己的事业聚集盟友一样，不过这有时是无意的。

吟唱者的演讲可能会重新点燃人的斗志，也可能会让对手陷入绝望：几个世纪以来，一些吟唱者的才华导致了国家的毁灭……但也有很多人给了没落的王国从灰烬中重生的机会。

- 你认为每个人都能被说服吗？这是否只取决于你能开出多少价码？
- 你以为一些人站在你这边，但他们背叛了你。他们是谁？
- 你对操纵别人有什么看法，即使这是出于善意的？
- 在过去，你的发言最终给你带来了麻烦。发生了什么事？

吟唱者免费增益

- 你的最大MP永久提高5点。

吟唱者技能

谴责 〔+4〕

你可以使用一个动作，花费5点MP对一个能听到并理解你的生物执行一个对抗检定【INS +WLP】——描述你的谴责，如果你成功，目标将失去【SL×10】MP，并进入**眩晕**或**动摇**状态(你来选择)。

在此技能的【INS+WLP】检定中你获得等于【SL】的加值。

激励 〔+6〕

在冲突中，你可以使用一个动作并花费5点MP去选择另一个能听到并理解你的生物。该生物恢复【SL×5】生命值，并选择DEX、INS、MIG或WLP：目标的所选属性骰尺寸提升一阶(最大为d12)，直到你的下一回合开始。

我相信你 〔+2〕

在另一个能够听到你的玩家角色执行检定后，你可以花费1物语点并触发他的**特质**或**羁绊**，以便让他重掷骰子或提高检定结果(遵循正常规则)。然后，如果你对该角色有**羁绊**，他们会恢复【SL× 10】点MP。

能言善辩 〔+2〕

当你成功执行检定来填充或清除命刻的部分刻度时，如果你的方法依赖于**魅力、外交、欺骗或恐吓**，你可以花费最多【SL × 20】MP发动技能。如果你这样做了，每用20个MP就填充或抹去一个额外的命刻刻度。

意外盟友

你可以使用一个动作并花费1点物语点选择一个能听到并理解你的**非敌对生物**。如果你这样做了，只要你对他们友善、尊重，并且你的要求是合理的，他们就会对你提供帮助。

游荡者

同时也可以叫做：强盗，忍者，盗贼

我会践行
我的正义。

他们是罪犯，叛军或间谍，**游荡者**更愿意玩肮脏的手段，只要是为了得到他们想要的。游荡者一般都是敏捷、机智和难以捉摸的：虽然他们中的少数人因为更关注私利而臭名昭著，但许多人认为自己是在与不公、暴政或社群的排挤作斗争。

不幸的是，游荡者经常被他们为之战斗的人认为是坏蛋。

- 你的动机是什么?是欲望，复仇，还是对自由的渴望?
- 你是犯罪团伙或行会的一员，还是独自工作?
- 有一个可以称之为家的地方吗?还是说，最终会孤独地死去?
- 你的个人准则中最重要的是什么?

游荡者免费增益

- 你的最大IP永久增加2点。

游荡者技能

偷袭 【+5】

当你攻击一个生物时，如果攻击**只**针对该生物，并且该生物正在遭受**一个或多个状态效果**，你可以使其受到等于**【SL+该生物的状态效果数量】**的额外伤害。

闪避 【+3】

只要你没有装备**盾牌**和**职业防具**，你的物防就会提高等同于【SL】的数值。

迅捷 【+3】

在冲突开始时，你可以消耗10点MP。如果你这么做了，选择一个选项并在第一轮开始前应用它：用你装备的武器进行一次**自由攻击；或**执行**阻碍**或**推进目标**动作。你执行所选项目的相关检定时获得等于【SL】的加值。

待会再见

你可以使用一个动作并消耗1个物语点从当前场景消失，你可以在任意时刻从另一个有玩家角色登场的**不同**场景中出现。你需要描述你是如何逃脱并奇迹般地到达这里的。

灵魂窃取 【+5】

你可以使用一个动作对你看到的生物的魔防执行【DEX +WLP】检定。如果你成功了并且目标是一名**士兵级别生物**，你便能够恢复【SL】点IP；如果他们是**精英级别生物**或**冠名级别生物**，GM会给你目标的**灵魂宝藏**，一个**等于或低于【目标等级乘以30，或者如果他们是反派则乘以50】**泽尼特的物品。这个**灵魂宝藏**会出现在你的**背包**里；使用此技能只能成功偷一个生物一次。

此技能发起【DEX+WLP】检定时你可以获得相当于【SL】的加值。

神射手

同时也可以叫做：弓箭手，枪手，狙击手

哪怕你躲到世界尽头；
我的箭还是会找到你。

大多数**神射手**都特别擅长保持远距离以处理威胁；剩下的那些则足够勇敢、熟练或鲁莽喜欢与敌人近距离交战。

虽然这些熟练的神射手中有许多是久经沙场的士兵，但也有一些人转而从事海盗、赏金猎人或盗匪活动。少数人选择用他们的能力为人民服务，或者用来保护神圣的或被禁止的地方不受入侵者的亵渎。

- 有些人认为弓箭和子弹是懦夫的武器。你有什么看法呢？
- 当措手不及的被突袭时，你会原地战斗还是撤退？
- 你是安静而保守，自信而狡猾的猎人，还是喧闹而鲁莽的枪手？
- 你的武器和战斗风格是什么样的？

神射手免费增益

- 你的最大HP永久提高5点。
- 获得装备**职业远程武器**和**职业盾牌**的能力。

神射手技能

连续射击

当你进行**远程**攻击时，你可以花费10点MP选择一个选项：攻击获得**多重**(2)；或者你将攻击的**多重**属性增加1，最多增加到**多重**(3)

交叉火力

当你能看到的生物进行**远程**攻击后，你可以花费相当于其命中检定结果总和的MP，使他本次对所有目标的攻击自动失败。你只能在装备**远程**武器的情况下使用这个技能，如果命中检定是大成功，这个技能将无法生效。

鹰眼 〔+5〕

当你执行**防御**动作时，如果你选择**不为**其他生物提供掩护，你可以选择一个选项：你在当前场景结束前执行的下一次**远程**攻击将造成【SL×2】点额外伤害；**或者**你可以立即用你装备的**弓**或**火器**进行一次**自由攻击**，在计算这次攻击造成的伤害时，将你的HR视为0。

远程武器掌握 〔+4〕

你所有**远程**武器的命中检定获得等于【SL】的加值。

警告射击 〔+4〕

当你用**远程**攻击命中一个或多个目标并造成伤害时，你的攻击可以不造成伤害。如果你这样做，选择一个选项：对每个被命中的目标施加**动摇**状态；**或者**对每个被命中的目标施加**缓慢**状态；**或者**每一个被命中的目标失去【SL×10】MP。记得描述你的操作！

灵师

别称：愈师，牧师，女巫

告诉我
你内心的真实。

灵师发展出一种与灵魂的原始面产生强大联系的能力：情感、能量、生命与死亡。他们拥有既神奇又可怕的力量，而且经常与信仰或宗教有关。

在一些世界里，灵师的力量被看作是来自神的礼物，或者是一个人的心是纯洁的证明：然而，没有明确的证据表明这些能力来自于纪律、同理心和专注能力。

- 你的魔法从何而来？关于生与死，你的信仰是什么？
- 你对操纵别人的情绪和精力有什么看法？
- 你对宗教怎么看？你是否属于某个特定的邪教、教会或机构？
- 你的魔法看起来是什么样的？

灵师免费增益

- 你的最大MP永久提高5点。
- 你可以执行效果属于**仪式学派**的仪式魔法。

灵师技能

疗愈能力 〔+2〕

当你施放针对一个或多个盟友的咒语时，如果你装备了**奥术**武器，你可以让每个这些盟友恢复等于**【SL X 你有的羁绊数量】**的HP。

这种治疗与任何由咒语效果引起的治疗是分开的。

灵魂学派仪式

你可以执行效果属于**灵魂学派**的仪式魔法。

灵魂学派仪式使用**【INS+WLP】**进行施法检定。

灵魂魔法 〔+10〕

每次你获得此技能，学习一个灵魂咒语(见下两页)。

攻击性灵魂咒语(⚡)使用**【INS + WLP】**进行施法法检定。

支援魔法

当你施放一个针对一个或多个盟友的咒语时，如果你装备了**奥术**武器，你可以选择其中一个你对其有**羁绊**的盟友。如果你这么做了，那么他们在当前场景中执行的下一个检定将获得额外加值；这个加值等于你对他们的羁绊的强度。

活力魔法

当你施放一个咒语时，如果你没有足够的MP来支付它的总成本，你可以选择**花费两倍的**HP。当这样会使你的生命值降到0时你不能发动这个技能。如果一个用这种方式施放的咒语会让你恢复生命值，那么你将不会恢复生命值(除此之外正常作用于任何其他目标)。

灵魂咒语

咒语	MP	目标	持续时间
光环	5 × T	至多三个生物	场景
你将你的灵魂投射到你的身体外并引导它环绕目标，保护他们免受危险魔法的伤害。在此咒语结束之前，每个目标可以将自己的魔防视为12(如果高于12，他们仍然可以自由使用自己的正常魔防)。			
觉醒	20	一个生物	场景
你允许一个生物集中精力去完成他们以前无法完成的事情。选择一个属性：DEX、INS、MIG或WLP。在此咒语结束之前，目标所选属性的骰尺寸提升一阶(最大为d12)。			
屏障	5 × T	至多三个生物	场景
你将你的灵魂投射到你的身体外并将它编织成一道屏障来保护目标免受攻击。在此咒语结束之前，每个目标可以将自己的物防视为12(如果高于12，他们仍然可以自由使用正常物防)。			
净化	5 × T	至多三个生物	瞬发
你驱使那强力而纯净的灵魂能量穿过伙伴的身躯。每个目标从所有状态效果中恢复。			
激怒 ⚡	10	一个生物	瞬发
你使一个生物失去冷静并举止暴躁。目标会进入**愤怒**状态，并且在他的下一个回合不能执行**防御**或**咒语**动作。			
幻觉 ⚡	5 × T	至多三个生物	瞬发
你改变敌人的感官，使他们经历奇怪或可怕的幻觉。选择**眩晕**或**动摇**状态：对每一个被此咒语击中的目标施加所选择的状态效果。			

咒语	MP	目标	持续时间
治愈	10 × T	至多三个生物	瞬发

你激励你的同伴，抚慰他们的痛苦，治愈他们的疲劳。每个目标恢复40点生命值。如果你**大于等于20级**，这个数值将增加到50点生命值，如果你**大于等于40级**，则会增加到60点生命值。

光照射线 ⚡	10 × T	至多三个生物	瞬发

你将你内在的能量集中成一束炫目的灵魂射线。每个被此咒语击中的目标受到【HR + 15】**光属性**伤害。

机会：每个被击中的目标都会进入**眩晕**状态。

慈悲	20	一个生物	场景

你使一个生物的心脏更强大，可以抵抗痛苦和绝望。在此咒语结束之前，如果目标的生命值将要减少到0，那么他们将保留1点生命值。一旦发生这种情况一次，这个咒语的效果结束。

加强	5 × T	至多三个生物	场景

你保护目标不受伤害，以免他们的身体和精神受到伤害。选择**眩晕、愤怒、中毒、动摇、缓慢或虚弱**。在此咒语结束之前，每个目标将对所选状态效果免疫。

灵魂武器	10	一把装备中的武器	场景

你将你灵魂的纯净能量注入武器。在此咒语结束之前，该武器造成的所有伤害都变成**光属性伤害**。如果你在施放此咒语时装备了该武器，你可以使用该武器作为同一动作的一部分进行**自由攻击**。

这个咒语只能施放在由自愿被施放的生物装备的武器上。

迟钝 ⚡	5 × T	至多三个生物	瞬发

你扼住敌人身体里的灵魂能量，阻碍他们的行动。选择**缓慢**或**虚弱**：你对每一个被此咒语击中的目标施加所选择的状态效果。

修补匠

同时也可以叫做：炼金术士，魔科技工程师，机甲师

我更愿意相信，
我们所拥有的一切
并不来源于神明的恩赐。

修补匠拥有非凡的创造力，以他们古怪而奇妙的发明而闻名。他们周游世界，无休止地寻找失落的理论和古老的机器，每当他们目睹建筑学和工程学的那些奇迹时，眼睛就会闪闪发光。

在某种程度上，修补匠可以被视为终极的梦想家和世俗的反叛者，他们在追求更美好的未来的过程中挑战着自然和社会的规则。

- 你的技术是从别人那里学来的吗？你和他们是什么关系？
- 在追求进步和创新的过程中，你们失去了什么？
- 你的工作是开创性的，还是来自一个已经有所建树的领域？
- 当一个物品或效果是通过你的能力创造的，它看起来像什么？

修补匠免费增益

- 你的最大IP永久提高2点。
- 你可以发起**造物**。

修补匠技能

紧急道具

每个冲突场景限一次，如果你处于**危机状态**，你可以在你的回合中执行一个额外的动作。此动作**必须**是**使用库存**动作。

小工具 〔+5〕

当你第一次获得这个技能时，选择一个小工具类型:**炼金术**，**灌注术**或**魔科技**(见下四页)。你获得它的**基础增益**。

当你再次获得此技能时，选择一个选项：你获得一种新工具类型的**基础增益**；或者你获得一种你已经获得**基础增益**的小工具类型的**高级增益**；或者你获得一种你已经获得**高级增益**的小工具类型的**最高增益**。

药水雨 〔+2〕

当你创造了**药水**来恢复**单个**生物的HP和/或MP时，你可能会使它影响额外的【SL】个生物。如果你这样做，药水只能为每个目标恢复正常数量的一半HP和MP。

秘密配方 〔+5〕

当你创造一个**药水**或**魔法球**，并且它们的效果可以恢复HP和/或MP时，恢复的数值额外增加【SLx 5】。

当你创造一个能造成伤害的**元素碎片**、**药水**或**魔法球**时，该物品会造成【SL】的额外伤害。

高瞻远瞩 〔+5〕

当你在制作一个**造物**时，至多【SL×100】**泽尼特**的材料成本会被自动支付；此外，你每天都会产生额外的【SL】个**进度**。如果多个拥有该技能的角色在同一个项目中工作，效果将是累积的。

发明类型

炼金术

别称：化学，炸弹学，突变学

你可以执行**使用库存**动作快速制作**药水**，效果强大但有些不可预料。当你这么做时，在你已解锁的**混合**药剂类型中选择一种(**基础**，**高级**或**最高**)，并花费适当数量的IP制造。

混合药剂	IP消耗	描述
基础	3	骰2个**d20**，将一个分配给**目标**，一个分配给**效果**。
高级	4	骰3个d20，将一个分配给**目标**，一个分配给**效果**。
最高	5	骰4个d20，将一个分配给**目标**，一个分配给**效果**。

当你创建混合药剂时，丢由该组合指示的d20的数量，然后将其中一个分配给**目标表**和一个分配给**效果表**。之后丢弃其他所有剩余的骰子，然后描述混合的效果。

例子：你花费5个库存点数去获得一个**最高混合药剂**并丢4个d20骰子。掷出3、14、 9、 4。你可以给目标分配14点，给效果分配9点，让你自己和所有盟友对风和火有抵抗能力；或者你可以进行进攻，分配9给目标，4给效果，对单个敌人造成电伤害；或者甚至给目标分配9，给效果分配14，给敌人施加4种状态效果！

无论你的选择是什么，你没有分配的两个骰子都会被丢弃。

在**效果表**上标有“**任意**”的两个效果总是可用的，如果没有一个效果符合你的心意，你可以选择这些效果。

目标	
骰值	**药剂会影响...**
1-6	你**或者**在场景中的一个可见盟友
7-11	场景中的一个可见敌人
12-16	你**与**场景中的所有盟友
17-20	场景中的每个敌人。

效果	
骰值	**每个被你药剂影响到的生物将会...**
任意	受到20点**毒属性**伤害
任意	恢复30点HP
1	DEX和MIG的骰尺寸提升一阶(最大为d12)，直到你的下一个回合结束。
2	同效果1，但换为INS与WLP
3	受到20点**风属性**伤害。如果**你大于等于20级**，增加到30点伤害，如果你**大于等于40级**，则会增加到40点伤害。
4	同效果3，但换**电属性**伤害
5	同效果3，但换**暗属性**伤害
6	同效果3，但换**土属性**伤害
7	同效果3，但换**火属性**伤害
8	同效果3，但换**冰属性**伤害
9	获得对**风和火属性**伤害的抗性，直到场景结束。
10	同效果9，但换为**电与冰属性**
11	同效果9，但换为**暗与土属性**
12	进入**愤怒**状态
13	进入**中毒**状态
14	同时进入**眩晕，动摇，缓慢和虚弱**状态
15	恢复所有状态效果
16-17	回复50HP和50MP
18	恢复100HP
19	回复100MP
20	回复100HP和100MP

灌注术

别称：奥术弹药，刀剑附魔，战斗符文

当你用攻击成功击中一个或多个目标时，你可以花费2个库存点数来产生一个特殊的**灌注**，并对该攻击应用相应的效果(如果攻击具有**多重**属性，则对每个被击中的目标应用灌注的效果)。

你不能对同一攻击进行多次灌注；生产和使用灌注都是你使用武器攻击的动作的一部分。

灌注术	效果
基础灌注	
低温	攻击造成额外5点伤害，其伤害类型变为**冰属性**。
焦火	攻击造成额外5点伤害，其伤害类型变为**火属性**。
电压	攻击造成额外5点伤害，其伤害类型变为**电属性**。
高级灌注	
疾风	攻击造成额外5点伤害，其伤害类型变为**风属性**。
驱邪	攻击造成额外5点伤害，其伤害类型变为**光属性**。
地震	攻击造成额外5点伤害，其伤害类型变为**土属性**。
暗影	攻击造成额外5点伤害，其伤害类型变为**暗属性**。
最高灌注	
吸血	选择一个选项：你恢复等于攻击目标所损失的一半HP的HP；**或**恢复相当于攻击目标所损失HP的一半的MP。 此灌注只能在攻击目标为**单一**生物时使用。
毒液	攻击造成额外5点伤害，其伤害类型变成**毒属性**，每个被命中的生物都进入**中毒**状态。

魔科技

别称：工程学，魔像制作，机器人学

这种发明类型将会获得了各种不同的增益。

魔科技篡夺（基础）

你可以使用一个动作，花费10MP对附近你可以看到的**士兵级别**生物**构装体**执行对抗检定**【INS+INS】**(GM必须告诉你谁是有效目标)。如果你成功了，你将获得该生物的控制权，直到场景结束(GM需要提供对应数据)。你在任何时候只可以控制一个**构装体**，但可以在任何时候释放它；一旦**构装体**被你或你的盟友伤害，它也会被释放。一旦被释放，**构装体**将再次控制它自己的行为，并可能与你作对。

魔加农（高级）

你可以执行**使用库存**动作并花费3个库存点来创建一个被称为**魔加农**的**火器**类别武器(见下)。一旦你创建一个新的魔加农，之前的就会碎裂。当你创建魔加农时，选择它的伤害类型(**风，电，土，火，冰，或物理**)。

武器		命中	伤害
	魔加农	**【DEX + INS】+1**	**【HR + 10】**
	双手武器 ◆ 远程 ◆ 无特性		

魔法球（最高）

你开发了三个魔法球原型；他们每个都可以复制一个从以下列表中选择的咒语：**元素学派**，**熵系学派**和**灵魂学派**。你选择的咒语可能来自同一个表，也可能来自不同的表。

你可以在达到20级时再开发两个原型球体，在达到40级时再额外开发两个原型。

你可以执行**使用库存**动作，花2个库存点创建一个新的**魔法球**，并立即免费执行**咒语**动作，施放一个你已经开发出了原型的咒语。该咒语遵循正常规则(包括MP消耗和施法检定)，魔法球在使用后被摧毁。

旅人

别称：冒险家，探索者，宝藏猎人

所谓边界，不过是
迷惑我们内心的把戏。

寻找传说中的大陆的游牧民、勇敢面对荒野的探险家、头发花白的宝藏猎人和旅行者有一个共同点：他们都是**旅人**。

大多数英雄在冒险的过程中会周游世界，而旅人则为旅行而活。他们总是渴望参观新的地方，向别人学习什么。

在旅人的眼里，荒野既不是敌人，也不是盟友，而是一位严厉的老师，可以揭示许多被遗忘的真理。

- 什么让你过着长久的旅行生活？这是你的选择吗？你累了吗？
- 有没有一个地方或一个人让你感觉像“家”？
- 你见过很多人，参观过很多地方。有什么是你无法忘记的吗？
- 你在旅行中失去了某物或某人。发生了什么事？

旅人免费增益

- 你的最大IP永久提高2点。

旅人技能

忠实伙伴 [+5]

与你团队的其他成员一起，设计一个**5级的野兽、构造体、元素或植物**生物(**见302页**)，这将成为你的**伙伴**。这个生物**没有先攻**，**不能升级**，**最多可以有两种基础攻击**，获得等于【SL】的命中检定和施法检定加值，他们的最大HP等于**【(SL乘以伙伴的基础MIG骰尺寸)+你的一半等级】**。

你的同伴不会在冲突中获得回合，但在你的回合中你可以使用一个动作让伙伴执行一个动作(每回合只能执行一次)。如果你离开场景，你的伙伴会和你一起离开。

如果你的伙伴HP下降到0，他们会逃跑并在下一个你出现的场景开始时重新加入你的队伍，这种时候他们的HP等于他们的**危机**HP。

当你**休息**时，你的伙伴也会获得休息的全部好处。

有备无患 [+4]

你在每次旅行**移动骰**后恢复【SL】的IP。（**见106页**）

酒馆闲聊 [+3]

当你在小旅馆或小酒馆**休息**时，你可以问GM关于你周围的环境和住在这里的人最多等同于你【SL】的问题；GM会如实回答，但你得描述你是如何收集信息的。

宝藏猎人 [+2]

当你的团队在世界地图上旅行时，你将在旅行**移动骰**投出【SL+1】**更低值**时发现什么(而不是只在1上才有发现)。

通晓道路

你的旅行**移动骰**尺寸降低一阶（最小为d6），队内多人拥有此技能**不会**叠加。

武器大师

别称：斗士，浪人，战士

利剑惠无芒。

武器大师花了一年又一年的时间来磨练他们的近身格斗技艺。他们中的大多数人有着使用各种武器的非凡技能，另一些则是被训练成使用特定武器的人。

许多武器大师出于爱或忠诚追随和保护某人，但也有一些人不知疲倦地在世界上漫游，寻找有价值的对手、传奇的魔法武器或有才能教导他们的老师。

- 你和武器有什么关系？它们仅仅是物体，还是什么更重要的东西？
- 战斗是你追求的东西，还是你努力避免的东西？
- 你是,或者曾经是,一位女士或一位领主的仆人吗？他们是怎样的？
- 你的武器和战斗风格是什么样的？

武器大师免费增益

- 你的最大HP永久提高5点。
- 获得装备**职业近战武器**和**职业盾牌**的能力。

武器大师技能

剑刃风暴

当你进行近战攻击时，你可以花费10点MP来选择一个选项：攻击获得**多重(2)**；**或**你将攻击的**多重**属性增加1，最多增加到**多重(3)**。

碎骨击 〔+4〕

当你用**近战攻击**击中一个或多个目标并造成伤害时，你可以让攻击不造成伤害。如果你这样做了，选择一个选项：对每个被攻击的目标施加**晕眩状态**；对每个被攻击的目标施加**虚弱状态**；每个被攻击击中的目标损失【SL×10】点MP。描述你是怎么做到的！

破甲击 〔+3〕

你可以使用一个动作，花费5MP，用你装备的近战武器进行一次**自由攻击**。这次攻击只能针对**单一生物**。如果攻击成功，它不会造成任何伤害，你选择一个选项：你摧毁一个目标装备的盾牌；**或**你摧毁目标装备的防具；**或**当目标在你的下回合开始前受到某个来源的伤害时，该来源对目标造成【SL x 2】额外伤害。

招架反击

当敌人用**近战攻击命中或没有命中你**时，如果他们的命中检定结果是**偶数**，你可以对敌人进行一次**自由攻击**(在他们的攻击结算后)。这种攻击必须是**近战**攻击，并且必须以敌人为**唯一目标**；计算此攻击造成的伤害时，将你的HR视为0。

近战武器掌握 〔+4〕

对**近战武器**的所有命中检定，你获得等于【SL】的加成。

序章

现在你们已经一起建立了你们的世界，选择了你们团队的焦点，并创建了英雄小队，是时候开始游戏了！

你们第一次聚会的早期将致力于**序章**——用于介绍主角，并告诉我们他们的故事从哪里开始。这也是来回答你为何选择了这样的职业和团队类型的最好时机。

一旦完成了序章，冒险就应以自然的方式发展：玩家角色选择目标并做出决定，GM会为他们提供障碍和挑战并让他们克服，同时让世界充满新的生物和角色。当你第一次坐下来玩游戏很容易不确定从哪里开始时，为了提供帮助，下面有一些表列表来为适合小队画风的开场提供一些适合的内容。

问题

你会注意到序章表上的每个条目都列出了几个问题，旨在帮助你描绘最初的场景。在座的任何人都可以回答上述问题——任何有好主意的人都可以直接提出。小队一起建立开场的前情提要后，你们就可以进入各自的角色了——每个玩家控制他们的角色，GM控制游戏世界的其余部分。

可选项：起始羁绊

有时候，玩家角色对其他人有强烈的感情是有道理的--也许他们**憎恨**阿瓦隆尼亚帝国，或者对自己的家庭很**忠诚**。如果你使用这一可选规则，那么每个玩家角色将有一个**羁绊**(单一**情感**)作为游戏开局的资源。

这一可选规则适用于较短的战役，因为太短的游戏过程你没有太多时间在角色之间建立联系；它也非常适合两个或两个以上的英雄已经相互认识，以某种形式的亦敌亦友，甚至属于互相敌对的派系--如果你想在游戏过程中看到这种戏剧性关系的话！

命中注定的相遇

骰d6或选择一个对你的团队有吸引力的选项:

1. 你们都在同一艘船或其他运输工具上旅行，或作为同一商队的一部分，突然你被袭击了！
你为什么正巧一起旅行？谁或什么东西在攻击你？他们在寻求什么？

2. 你被某位权威人物召见。
谁叫你来的？你为什么被选中？你是被带过来的吗？你们中有人认识这个人吗？

3. 在一场可怕的战斗之后，一个未知的威胁出现了。双方的英雄都必须面对这个强大的新实体。
你们之前是对立的一方吗？你们有人见过这个实体吗？你们会一起战斗吗？

4. 你们被囚禁在监狱或地牢里——明天你将被处死。
你为什么被囚禁？你是无辜的还是有罪的？你能自己逃脱吗，还是你需要一些别人的帮助？

5. 你们有些人是来偷东西的。其余的人被雇来保护同样的“宝藏”。但是发生了一些奇怪的事情
谁雇的你?宝藏是谁或什么？这一切都是圈套吗？

6. 来自不同国家和组织的人们开始调查一个奇怪的现象。你就是其中之一。
你为什么在这里?你是别人派来的吗？对于这种现象，你的理论和信念是什么？

守卫者

散d6或选择一个对你的团队有吸引力的选项:

1. 在你们离开前的一个仪式上，一股黑暗力量突然显现出来。天选者有生命危险！
这种黑暗力量是什么？为什么天选者不受保护？有人背叛你了吗？

2. 在你们前往漫长朝圣之旅的第一个目的地的路上，你们遭到了攻击！显然有人想阻止你……
你要去哪里，为什么？谁或什么在攻击？

3. 你们站在一个有数百年历史的隧道网的入口前，这是一条通向群山的黑暗而危险的道路。
山那边是什么？是什么迫使你走上这条路？你知道挖隧道的人吗？

4. 天选者在一位富有的老朋友处做客的时候，一些可疑的传闻传了过来。
谁可以信任？这个朋友是谁，关于他们的传闻是什么？谁给你的消息？是什么让它至少部分可信？

5. 当你即将完成你的使命时，一个强大的实体出现在你面前——你的机会已经没有了，你必须为保护天选者而战。
这个实体是谁或什么，他们怎么会在这里？你被背叛了吗？谁能帮你找到另一条出路？

6. 一个城镇或村庄的人们需要帮助，而天选者们可能是唯一有能力提供帮助的人。
是什么威胁着这些人，为什么天选者是唯一能帮忙的人？你应该专注于你的使命吗？

反抗的英雄

骰d6或选择一个对你的团队有吸引力的选项:

1. 你们是一个城镇或村庄的最后希望，但不幸的是，敌人还是袭击了你们所在的地方。烈火与黑烟正升向高空。
谁或什么东西在攻击小镇？你认识的人住在这里吗？你如何拯救无辜的村民？

2. 这本来是一个简单的任务，但现在敌人已经包围了你们！
这是什么地方，你的任务是什么？有人背叛你了吗？

3. 你们在听一个臭名昭著的官员的演讲。你周围有一大群人，包括几名武装士兵。
这个人是谁，他们在说什么？他们是你可能的盟友，还是对你绝望的反抗的威胁？

4. 你们发现自己正处于惨败的余波之中，心力交瘁，毫无希望。
发生了什么事？敌人怎么会这么强大？你现在有什么计划？

5. 你们成功地获得了一位有影响力的人物的接见。
这个人是谁，他们对你的事业有什么帮助？谁告诉你这个人物的名字的？

6. 你们正在组织一个小村庄的防御，并尽你所能让当地人做好准备——敌人明天就会来。
敌人为什么要来这里？他们想要什么？这些人真的能与他们的军队作战吗？

革命者

散d6或选择一个对你的团队有吸引力的选项:

1. 你们要和一个潜在的盟友秘密会面。你们没有多少时间谈天说地，必须不惜一切代价避免被发现。
这个人是谁，他们对你的事业有什么帮助？谁告诉你这个人物的名字的？

2. 一位高级官员在几名士兵的护送下进行公开演讲。你们都在现场，在人群中隐藏自己。
你来这里的目的是什么？你们有人见过这位官员吗？

3. 当局已经找到了你的藏身之处，你们现在面临着一个艰难的选择——留下来战斗或者逃跑！
他们是怎么找到这个地方的？不会有人背叛了你？

4. 你们刚刚偷了一件珍贵物品，这将有助于你的反叛，但你们突然意识到这件事有比你想象的更大的影响——而且其影响是极其恶劣的。
你偷了什么，又隐藏了什么黑暗的真相？你们以前见过这样的东西吗？谁会竭尽全力把它夺回？

5. 你们得到了敌人秘密设施的位置。这是一个千载难逢的机会，你最好不要浪费机会！
这个设施是什么？为什么它如此重要？谁或什么东西在守卫它？

6. 当你们准备拿下某个重要的目标时，事情变得非常糟糕——你处于非常危险的境地！
你的任务是什么，谁给你的信息？这是个陷阱吗？

探寻者

骰d6或选择一个对你的团队有吸引力的选项:

1. 你们正在前往某处神圣或神奇的地方的路上。你们希望在那里找到一些答案。
那是什么地方，它能帮到你什么?你们之中有人去过那里吗?

2. 你们到达了某处古老森林的边缘，这里是危险生物的家园。尽管这可能很可怕，但你已经没有时间了。
在森林的中心可以找到什么宝藏？谁或什么据传是守卫它的？你为什么急着寻求宝物？

3. 你们以为这个地方可以作为你的避风港告诉你你的下一个目的地，但它已经被严重污染了。你们必须逃跑!
这是什么地方?是什么黑暗力量腐蚀了它？这是个陷阱吗？

4. 你们的任务的第一步是找到某个神奇物品或其组成部件。不幸的是，有一个强大的实体守护着这些宝藏。
你在寻求什么？神奇物品在哪里？谁或什么在保护它，为什么?

5. 深夜的某处温暖的酒馆，你们都在讨论你们的下一步行动——但有人接近，告诉了你们一件可怕的事件!
你的计划是什么?是什么突然的障碍挡住了你？你的敌人终于行动了吗？

6. 你们成功地获得了一位睿智而重要的人物的支持。
这个人是谁？他们如何帮助你完成任务？他们会要求什么来让你们换取宝贵的建议呢？

经验与等级

在**《最终物语》**中，角色的强度是由他们的**等级**来衡量的：在游戏开始时，角色**5级**，角色等级的上限是**50级**。

获得经验值

为了提高他们的等级和力量，玩家角色必须获得**经验值**，简称为**XP**。

在每次游戏聚会结束时，你的角色将获得一些经验值，你要把这些XP记在你的**角色表格**里：

- 你的角色将自动获得**5点XP**。不管这次聚会中发生了什么，这代表你总是获得了成长。
- 你的角色也将获得相当于**反派在本次聚会中消耗的终极点总和的XP**。如果反派花了很多精力，那就意味着他们没有手下留情——而逆境会让你成长。

因此，用点token来表示今晚花了多少终结点是个好主意。

- 最后，你的角色将获得等于**小队在本次聚会期间花费的物语点总和，除以参与本次聚会的PC数量**的**XP**。当你使用物语点时，你会让自己和同伴变得更强大！

就像终极点一样，你应该用些**token**来表示今晚花了多少物语点——记住，你不需要记是哪个角色消耗的。

此外，**230页**有些可选规则来定制化你的游戏体验。

- 采用**闪电战**、**焦点**或**MVP**可选规则会让角色成长得更快。你也许可能不想继续给予玩家每次聚会自动奖励的5点XP，记得好好和团员商量一下。

另外，当游戏提到“一次聚会”时，它指的是大约持续4个小时的游戏时间。如果你的游戏时间比这短或长，可以用4个小时5XP来当作计算标准。

追踪经验条进度并获得等级

当你获得经验值时，在你的角色表格上记录它们

在一次聚会结束获得经验值后，你有机会提升你的等级：如果你有**10点或更多的经验值**，你**必须**花费这些经验值中的**10点**来提高升**1级**你的角色等级——多余的留着。需要注意的是，无论你拥有多少经验点(哪怕有几十点)，**你在每次聚会后只能升1级**。

角色升级

你的角色每升一级，他们就会得到一些好处：

- 你可以改变角色的**身份**和/或**主题**。
- 将你的最大HP和MP各提高1点。但是你并不会因为这个恢复任何HP和MP。
- 如果你升到**20**或**40**级，选择你的一个属性，并将它的基础骰尺寸提升一阶，最大到d12。这是你唯一可以永久提升属性的方法；每当你这样做，你的一些其他数据可能会改变（参见下页）
- 你可以将角色的一个已有职业的等级提升1级，或者在一个你没有的职业中获得1等级（参见下页）

然而，角色升级有两个重要的限制：

- 一个职业的等级不能超过10。一旦你在一个职业中获得了10个等级，你便能够**精通**该职业（这会使得你得到一个**英雄技能**），但是你无法在这个职业上增加新等级了。
- 你不能有超过**三个非精通的职业**。如果你想进一步丰富你的角色构筑，你必须首先精通一些你已获得的职业。

提升你的属性

当你提升你的四个属性中的一个时，记住它可能会影响你的最大HP，最大MP，物防和魔防：

- 你的最大HP等于**角色的总等级+你角色的基础MIG骰尺寸的5倍**。

你的**危机**时刻等于你最大生命值的一半，去小数点。

- 你的最大MP等于**你角色的总等级+你角色基础WLP骰尺寸的5倍。**
- 你的物防等于**你当前DEX的骰尺寸。**
- 你的魔防等于**你当前INS的骰尺寸**

注意，这些数字可能会进一步影响你的职业，技能和装备选择。

在职业上增加等级

就像当你创造你的角色时，在职业中添加一个等级可以让你获得一个**职业技能**——一个你没有的技能，或者一个你有但可以多次获得的技能(✦).

- 你在任何职业的等级都不能超过10。当你将一个职业提升到10级时，你就已经**精通**了它；获得一个你选择的**英雄技能（见232页）**。

注意，这个英雄技能是**额外获得**的，你同样可以正常拿到分配第10个等级时的正常职业技能。

- 如果一个技能可以获得多次，它也会显示你可以获得多少次，如[+5]表示一个技能可以获得5次，或[+10]表示一个技能可以获得10次。

- 如果你在之前没有的职业中添加了等级，你也可以获得该职业所授予的**免费增益**。混合和搭配各种各样的职业总是有用的——只是不要忘记精通其中的一些职业就行了！

改变身份或主题

如果你选择在升级后改变你的**身份**和/或**主题**，解释一下是什么促使你改变的:也许你已经放弃了**愤怒**，学会了**仁慈**，或者你作为**守誓圣骑士**的日子已经结束了，你现在是一个**背弃誓言的反叛者**。

不要害怕改变：把它作为一种向你的团队发出信号的方式，告诉他们你想探索自己性格的另一面！

创建高等级的角色

如果你的团队决定从高于5级的等级开始玩游戏，你应该简单地从5级开始创建角色，然后根据需要继续升级。

你也可以增加泽尼特的数量来购买起始装备;每级增加50Z是我们认为最合适的，比如一个30级的角色的起始预算是2000泽尼特。

稀有道具和饰品也应该在高等级的角色创建时开放。

替换一个角色

有时候玩家角色会英勇地死去，或者玩家可能会认为他们的故事弧光已经达到了令人满意的结局；如果玩家切换到新角色，新角色的**等级将与之前的角色相同**，并且**拥有相同的经验值**。

“奇怪”的角色

迟早，你的角色会获得他们一开始没有的职业，这可能会导致看起来奇怪和不可预见的组合。

但是在**嵌合师**投资几级是否会让你的法师研究员变成德鲁伊呢？答案是否定的。

当你的角色选择了一个与他们最初概念非常不同的职业时，他们就会不断地尝试和进化：德鲁伊会寻求与野兽交流，而你的法师则会冷静地分析他们的能力。

拥抱各种各样的职业组合，制作令人难忘的角色吧！

可选的成长规则

根据战役的不同，您可能需要使用一个或多个可选规则。

你也可以在战役中途引入新的升级规则，或者在你意识到它们弊大于利时停止使用它们。

重要的是你要明白，你应用的可选XP规则将不可避免地转移你的游戏重心：毕竟，人们通常倾向于做他们得到奖励的事情。

闪电战

玩家角色将在每次战斗结束时获得额外的经验。每个角色获得的数量将等于**【5减去战斗中所经过的轮数】**；这意味着在第六轮结束的战斗将不会获得额外的经验值，而在第一轮结束的战斗将给每个参与者5XP的奖励。

- 这些额外的经验值是由所有参与战斗的角色获得的 即使他们投降了或者逃跑了 。
- 尝试结合**闪电战**和**优势点（83页）**来点高战术性的游戏体验吧！

使用场景：如果你喜欢你的战斗是富有战术策略的，你可以接受你的战役主要围绕战斗展开，这个规则是**不错的选项**。如果你选择这个可选规则，GM将不得不花更多的时间来确保每一次遭遇战都是有挑战性的。

加速

每个玩家角色将在每次聚会结束时自动获得一个等级(正常的升级一样存在)。

适用场景：如果你的战役相对较短，如果玩家喜欢每次聚会都有大量的新玩意儿，而且如果你不介意把你的游戏变成一个快速升级导致的不可预测故事的话，**这个选项也挺不错**。

焦点

小组将投票选出更能体现其角色**身份**和/或**主题**的玩家——被选中的玩家角色将获得额外的**2XP**。如果两个或两个以上的玩家同票，他们将都获得这个额外的经验！

但是有一些规则适用：你不能连续两次获得这个奖励XP，而且你不能投给你自己和GM。

如果你同时使用这个**焦点规则**和**MVP规则**，这两个奖励必须给不同的玩家。投票给**MVP**之前先投票给**焦点**。

如果：你喜欢角色扮演场景，你不担心某人的光芒超过所有人，玩家也不会因为一直抢镜而让游戏变得不舒服的话，这个也是不错的选项。但是如果你看到那些事发生了，你应该停止使用这个选项。

MVP

小队将在每次聚会结束时投票选出一个最有价值的玩家——被选中的玩家的角色将额外获得**2XP**。如果两个或两个以上的玩家同票，他们将都获得这个额外的经验！

就像**焦点**一样，你不能连续两次获得这个奖励XP，你不能投票给你自己或GM。

如果你同时使用**焦点规则**和**MVP规则**，这两个奖励必须给不同的玩家。投票给MVP之前先投票给焦点。

如果：你的团队想要奖励那些积极主动的玩家，这个选项也不错。

等级差距

如果你使用**焦点**或**MVP**这些可选规则，有些角色可能会比其他角色高几级。

不过除非差距达到5以上，否则游戏系统是不会受到影响的，但你应该仔细讨论可选规则是否能带来一个健康的游戏环境。

如果有人对这些规则感到不满，即使只有一个人，你也应该停止使用它们。

英雄技能

当一个玩家角色将一个职业提升到10级时，这个角色可以从下面的列表中获得一个**英雄技能**。

- 除非特别说明，每个英雄技能**只能获得一次**——然而，有些英雄技能会在你达到一定等级后变得更强。

- 有些英雄技能在你获得它们之前必须满足**要求**，比如精通特定的职业。

尝试找到属于自己独特的英雄技能组合吧！

英雄技能列表

全角色通用英雄技能

灵巧双手	你可以用两种不同类别的武器战斗
额外HP	增加你的最大HP
额外IP	增加你的最大IP
额外MP	增加你的最大MP
额外咒语	从你的职业中额外获得两个咒语

职业精通英雄技能

背水	**暗黑之刃**	状态效果会让你变强
阿尔卡纳回响	**秘仪师**	阿尔卡纳帮助你影响命刻
嵌合术精通	**嵌合师**	从新的物种中学习咒语并且突破限制
彗星	**熵师**	学会咒语：**彗星**
大口袋	**修补匠**	减少IP消耗
卸甲真言	**吟唱者**	让敌人撤退
薄情者	**暗黑之刃**	牺牲HP造成巨量伤害
英雄级伙伴	**旅人**	你的**伙伴**变强
希望	**灵师**	学会咒语：**希望**

英雄技能列表

职业精通英雄技能（接上页）

数学魔法	博学士	增强你的咒语
灵猴握	狂怒斗士	让你的双手武器只需单手槽位
完美瞄准	神射手	你的**警告射击**可以选两个目标
劫掠	游荡者	偷窃多个生物
强力射击	神射手	远程攻击获得额外伤害
强力咒语	嵌合师，元素师 熵师 或 灵师	咒语获得额外伤害
强力攻击	狂怒斗士或武器大师	近战攻击获得额外伤害
我算到了！	博学士	消耗MP强迫一个敌人强制执行某种操作
堡垒	守护者	在第一轮对伤害和状态效果获得抗性。
重唱	吟唱者	**谴责**和**激励**可以释放两次
启示	秘仪师	与一个未知的阿尔卡纳连结，并且强化其解除效果
状态免疫	旅人	无视一种状态效果
不破之人	守护者	每个场景有一次锁血
升级	修补匠	改进装备能力
风暴击	武器大师	对单个目标造成**多重**攻击
消失	游荡者	在攻击后消失
火山	元素师	学会咒语：**火山**

背水

要求：你必须精通**暗黑之刃**职业。

只要你受到一种或多种状态效果的影响时，每一种状态效果使你获得所有检定的+1加值，且每一种状态效果使得你造成的所有伤害(包括攻击、咒语、阿尔卡纳、物品或任何其他方法造成的)会有额外的2点伤害。

灵巧双手

你可以将**双武器战斗（69页）**的好处应用到属于不同类别的武器上，即使一个是**近战武器**，另一个是**远程武器**(例如，你现在可以一手**匕首**一手**手枪**战斗了)。

阿尔卡纳回响

要求：你必须精通**秘仪师**职业。

当你成功检定来填充或消除命刻刻度的时候，如果你绑定的一个或多个阿尔卡纳的领域适用于检定有关的部分，你可以填充或消除该命刻的额外一个部分。

GM对某一特定领域是否适用有最终决定权。

嵌合术精通

要求：你必须精通**嵌合师**职业。

在**构装体、恶魔、元素生物**和**不死生物**中选择两种物种。你现在可以使用**咒语模仿**从所选物种的生物身上学习法术(而非局限于野兽)。

这个英雄技能**最多可以获得两次**，每次从上述列表中选择两种物种。

当你获得该技能时，你也会增加两个你的嵌合咒语记忆槽位上限。

彗星

要求：你必须精通**熵师**职业。

你学会**熵师**的终极咒语：**彗星**

彗星	**MP:** 50	**目标:** 特殊	**持续时间:** 瞬发

你撕开通往宇宙的大口，从裂开的虚空中召唤星尘的碎片。选择一个选项：你所能看见的一个生物受到60点伤害；**或者**你选择你能看到的任意数量的生物，每个生物都受到40点伤害。如果你**达到20级或更高**，伤害增加5，如果你**达到40级或更高**，伤害增加10。

此法术造成的伤害没有类型(因此不受伤害亲和度的影响)

大口袋

要求：你必须精通**修补匠**职业。

当你使用库存点的时候，你所需的消费减少1(最小为1).

卸甲真言

要求：你必须精通**吟唱者**职业

在冲突场景中，你可以使用一个动作并选择一个能够听到并理解你的**士兵级别生物**(注：GM在这个情况下必须告诉玩家谁是有效目标)。如果该生物处于**动摇状态**或处于**危机**中，你可以花费相当于**【20+该生物等级的一半】**的MP让其和平离开冲突场景。

你应该描述你是如何说服他们停止战斗的。

额外HP

立即增加10点你的最大HP。

如果你达到40级，转为增加20点。

额外IP

增加你的4点最大IP

额外MP

立即增加10点你的最大MP。
如果你达到40级，转为增加20点。

额外咒语

当你获得此技能时，从**元素**，**熵系**，或**灵魂**的咒语列表中获得两个咒语。由此获得的咒语必须来自同一列表。他们遵循该职业施法的标准规则。

薄情者

要求：你必须精通**暗黑之刃**职业。

当你攻击一个生物时，如果攻击目标**只有**这个生物，而你对他有**羁绊**，你可以选择消耗一半当前生命值，去小数点。如果你这样做，攻击造成的额外伤害等于**【10乘以你对目标的羁绊强度】**。

在冲突中，你只能在自己的回合中使用此技能，并且**每回合只能使用一次**。

英雄级伙伴

要求：你必须精通**旅人**职业
且必须拥有**【忠实伙伴】**技能

你和伙伴的关系会变得更紧密：

- 伙伴的最大生命值提高10点。
- 从伙伴的属性中选择一个属性：DEX,INS,WLP,MIG。所选属性的骰尺寸将永久提升一阶(最大为d12)。
- 伙伴获得一个额外技能。当你达到40级或已经达到40级时获得本英雄技能，同伴将获得一个额外技能。确保与GM和其他玩家讨论你的技能选择。

希望

要求：你必须精通**灵师**职业

你学会**灵师**的终极咒语：**希望**

希望	**MP:** 40	**目标：特殊**	**持续时间：瞬发**

你在已经失败的英雄身上重新点燃了勇气和希望的火焰。选择一个**投降**但仍在现场的玩家角色：该玩家角色会立即恢复意识，并恢复与他们的**危机值**相等的生命值。注意这个法术不会无效角色投降的**后果**，如果角色离开场景是他们投降的一部分，那么这个法术就没有任何作用——比如如果他们被俘虏并被抓走了，或者如果他们被困在平行维度中了等等，你是没法让他们回来的。

每个PC在每个场景中只能受到一次此法术的影响：如果一个角色被这个法术带回到冲突中，并且随后血量再次减少到0，他们必须按照正常规则选择**牺牲**自己或**投降**(包括一个新的**后果**和2个额外的物语点，前提是他们选的是投降)。

数学魔法

要求：你必须精通**博学士**职业。

当你施放一个**目标**为“一个生物”的咒语时，你可以**使该咒语的总MP费用翻倍**。如果这样，你可以选择你的一个属性（DEX,INS,MIG**或者**WLP）和一个骰尺寸(d6、d8、d10**或**d12)。咒语现在针对的是现场所有**当前**属性骰尺寸与你的选择相匹配的生物，无论他们是敌是友(你甚至可能会瞄准自己)。这个法术的效果会完全作用于每个目标。

如果该法术是攻击性法术（⚡），它遵循正常的规则：你执行一个施法检定，并与每个目标的魔防进行对抗，以确定谁被法术击中。

灵猴握

要求：你必须精通**狂怒斗士**职业。

你可以在单手栏位中装备**重型、连枷、矛或剑**类的双手武器。

这允许你在挥舞双手武器时享受**双武器战斗（69页）**的好处，**或者**在你的**主手栏位**中装备双手武器，并在你的**副手栏位**中装备盾牌。

完美瞄准

要求：你必须精通**神射手**职业，并必须获得**警告射击**技能

当你用**远程攻击**击中一个或多个生物，并选择不造成伤害以使用**警告射击**时，你可以选择**两个选项**而不是原来的一个选项(例如，你可以对每个生物施加**动摇**和**缓慢**状态，或者对每个生物施加状态效果，同时降低它们的MP)。

劫掠

要求：你必须精通**游荡者**职业，必须获得**灵魂偷窃**技能。

当你使用**灵魂偷窃**技能时，你可以同时瞄准任意数量的生物(你需要执行一个检定，并将其与你想偷的每个生物的魔防进行对抗)。

强力射击

要求：你必须精通**神射手**职业。

当你用**远程攻击**命中一个或多个生物时，该攻击对每个生物造成5点额外伤害。

当你**达到40级或更高时**，额外伤害增加到10。

强力咒语

要求：你必须精通以下职业中的一个或多个：**嵌合师，元素师，熵师，或灵师。**

当你施放一个咒语对一个或多个生物造成伤害时，该咒语对每个生物造成额外5点伤害。

当你**达到40级或更高时**，额外伤害增加到10。

强力攻击

要求：你必须精通以下职业中的一个或多个：**狂怒斗士或武器大师。**

当你用**近战攻击**命中一个或多个生物时，该攻击对每个生物造成5点额外伤害。

当你**达到40级或更高**时，额外伤害增加到10。

我算到了！

要求：你必须精通**博学士**职业。

在冲突中，你可以使用一个动作并花费20点MP来预测你可以看到的生物的下一步行动，前提为你知道该生物的**两个或两个以上的特质**。如果你这么做了，请在以下动作类型中选择一种：**攻击，防御，推进目标，咒语或技能**。在你的下一回合开始之前，该生物必须在他们想要执行该动作时消耗20点MP。如果他们不能，他们必须执行不同的行动。

堡垒

要求：你必须精通**守护者**职业。

在每个冲突场景的第一轮中，你拥有所有伤害类型的抗性，并且不会获得状态效果(但是你**不能**从已经存在的状态效果中恢复过来)。这些增益只会持续到第一轮结束。

重唱

要求：你必须精通**吟唱者**职业。

在冲突中，每回合一次，当你使用**谴责**技能或**激励**技能后，你可以立即再次使用相同的技能(对同一个目标或不同的目标都可)。你必须为第二次使用该技能支付相同的MP 。

启示

要求：你必须精通**秘仪师**职业。

你接触到一个未知的阿尔卡纳，并与其灵魂绑定。这个阿尔卡纳必须是你和团队中的其他成员一起设计的；只要你还活着，你的世界里就没人能绑定这个阿尔卡纳。

每场景一次，当你与阿尔卡纳**连结**时，你可以使用一个动作并花费2物语点来**触发**该阿尔卡纳的**解除效果**(如果有的话)而不解除它们。这样做**不会**触发**阿尔卡纳圆环**技能（177页）。

状态免疫

要求：你必须精通**旅人**职业。

你会对你所选择的单一状态效果完全免疫。

风暴击

要求：你必须精通**武器大师**职业。

当你使用**多重属性近战攻击**时，如果你选择只针对一个生物，且攻击有**多重(2)**，则攻击造成额外5点伤害;如果攻击有**多重(3或更高)**，则攻击造成额外10点伤害。

不破之人

要求：你必须精通**守护者**职业。

每个场景一次，当你的生命值即将减少到0时，你可以选择忍受这种痛苦，保留1点HP。

升级

要求：你必须精通**修补匠**职业。

每**休息**一次，你可以选择一个选项：给一个没有特性的武器，武器或盾牌**增加一个特性**；**或者**用不同的**特性**替换单一武器、护甲或盾的当前**特性**。

当你使用该技能时，你必须从默认列表中为该物品类型选择一个特性，前提是该能力相关的成本调整值为**+1000泽尼特或更低**。然后，你必须消耗相当于所选能力成本修正值**两倍**的泽尼特。修改后的道具将在剩下的休息时间结束时准备好；也就是你可以**每次休息改造一个道具**。

默认的**武器能力**列表可以在**269页**找到，而默认的**防具和盾牌能力**列表可以在**280页**找到。

消失

要求：你必须精通**游荡者**职业。

当你命中一个或多个生物时，你可以消耗1个物语点。如果你这样做了，这些生物将无法执行任何需要他们能够看到你的行动，这个效果持续到你的下一个回合开始。

火山

要求：你必须精通**元素师**职业。

你学会了**元素师**的终极咒语：**火山**。

火山	**MP:** 40	**目标：**特殊	**持续时间：**瞬发

你将这个星球的愤怒转化为强大的火焰和岩浆浪潮。选择一个选项：你可以让看到的一个生物受到50点**火属性**伤害；**或者**你选择你能看到的任意数量的生物，每个生物受到30点**火属性**伤害。如果你**大于等于20级**，伤害增加5，或如果你**大于等于40级**，伤害增加10。

此法术造成的伤害忽略抗性和免疫。

GM章节

本章包含对**最终物语**GM的建议和程序。

作为一名GM，你的主要工作是为你的小组所创造的世界注入活力。你们一起种下了战役的种子：现在你们必须照顾好这些种子，帮助一切开花结果。

虽然玩家负责描绘英雄人物，并通过确立目标和做出决定来引导故事的发展方向，但你的职责是描绘世界的其他部分，并挑战主角：由此产生的冲突和斗争是使游戏令人难忘的原因。

没人生来就是GM

谈到成为一个有能力的GM，经验是关键。即便足够多的费尽心思的备团笔记和准备工作也无法使你免于犯错或经历乏味的游戏环节——**这也没关系**。即使是最有经验的GM和玩家也会犯错，有时会出现游戏之外的问题，使你的团队无法享受到美好的时光。

从这些错误中吸取经验教训，让整个小组参与到创作过程中，并将所有这些与本章中提供的建议相结合。通过这样做，可以帮助大家既享受游戏的乐趣，又发展出一个令人难以置信的故事。

如何使用本章

在下面几页中，你会发现各种工具，旨在使你的GM生活更轻松。在玩游戏之前，请仔细阅读本章，并在一两次游戏之后再回来阅读。

一旦你体验了游戏的运作方式，许多事情就会更清楚。

GM的职责

无论你是第一次当GM还是经历了几百款其他TPRG的老手，对于**最终物语**来说不同角色的职责是不同的。

其中的一部分已经在上文第26页的**游戏介绍**章节总结过了，现在是时候讨论一下你具体该做些什么了！

在开始之前

当你学习从零开始设计聚会时——创造这个世界和帮助创造玩家的角色——的阶段时，你要做以下的事：

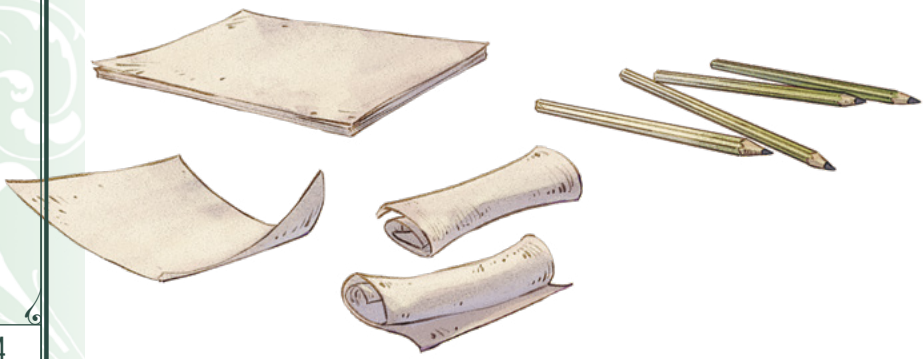
- **学习规则。**尽可能彻底地阅读这本书，并特别注意关于**检定**、**命刻**和**冲突**的规则。在最初的几次聚会中，你可能会记错一些东西，这很正常：这时你可以暂停游戏，查找相关规则。**慢慢来，不着急。**

鼓励你团内的其他成员也一起学习规则，这样他们也能帮你一起思考，无需你操心也能创建大半张角色卡。

- **收集灵感。**寻找那些让你觉得兴奋并且适合游戏基调的图片、音乐和美术作品——人物肖像、风景和生物都可。在最初的阶段，这些将有助于激发每个人的想象力和创造力。

你也应该鼓励其他人寻找艺术作品并分享！

- **看一看不同的职业。**如果你有时间，熟悉书中的各种角色选项——这样，你将能够帮助玩家创建他们的角色！



第零回聚会指南

当你的小队准备好开始新旅程时，你应该：

- **帮助其他人。**帮助每个人在书中找到有用的信息，提供想法，并促使每个人把这个新世界掌握在自己手中。你不是来给他们讲故事的；你是来帮助他们书写自己的故事的。

- **多问问题。**当玩家为他们的角色选择一个特定的选项时，让他们告诉所有人更多关于它的信息——他们从哪里知道该这样的来的？他们的战斗风格是什么？为什么他们选择这个特定的主题？每个职业提供的问题对此都有很大的帮助；记得做笔记，这样你以后才能记住每个人的答案。

（每个人最后总会忘记一些重要的事情，笔记能帮上你大忙！）

- **搅动创意。**对玩家的选择表现出热情，鼓励他们添加新的叙事元素，创造属于自己的世界。考虑使用音乐和美术作品来让每个人都处于正确的"情绪"中，但要确保这些元素不会分散注意

- **威胁和反派。**当你的团队定义了你的世界的历史和**序章**的初始情况时，就开始思考设计他们将遇到的第一个对手。你可以在第254页找到更多关于反派的建议。

在开场或之后展示一个早期的反派通常是一个好主意——如果可能的话，选择一个英雄已经认识到的威胁，并利用这个对手来推动威胁；至于其他精妙的设计可以之后在登场！

- **追踪变化。**在构建故事的前提时，团队可能会突然意识到之前的一些选择不再有意义。GM是将负责追踪所有关于游戏世界的信息的人，所以确保在所有人批准更改时更新你的笔记。

- **让一切轰轰烈烈地开始。**不要害怕在**序章**中设置激烈的场景--虽然缓慢的铺垫可以奏效，但爆炸性的开头往往更令人难忘。也许我们第一次见到我们的英雄时，他们正在被一个巨大的魔兽追赶，或者几个小时后就会因为叛国罪被处决。尽你所能让每个人都参与进来，从一开始就保持高度注意！

在游玩中

在每一次聚会中，应遵循以下原则：

- **描绘一个奇妙的世界。**让你的NPC拥有独特的怪癖，并在每个地点添加令人难忘的感触而别被细节所困扰。你应该尽量保持简短的描述，然后让每个人提问想问的来塑造这样的感觉。

- **信息管理。**在每次聚会中，你工作的很大一部分与信息有关——你会被问到很多问题，从房间的形状到一个人的行为。你决定角色是否知道这些信息 基于简单的观察或他们是谁 ，或者是否需要使用检定，你要负责通过检定的结果决定角色对某人或某事的了解程度，或者他们至少知道在哪里可以找到这些信息。

- **寻求他人的意见。**如果某些内容与故事中的角色相关(特别是他们的**职业**和**身份**)，你应该询问玩家的意见——让他们建立关于共享游戏世界的事实。

- **对英雄的选择做出反应。**准备好适应英雄的行动和目标；让他们自由地采取他们选择的任何策略，但要应用这些策略的后果，不要手下留情。

- **提高透明度。**确保桌子上的每个人都知道当他们执行检定或选择特定的行动方针时与什么利害攸关。

- **保持较高的压力。**无论玩家角色想要实现什么目标，总会有人或某事挡住他们的去路。英雄永远不应该有足够的时间去做所有的事情——把他们放在艰难的选择面前。使用命刻来显示即将到来的威胁，并确保反派在故事中扮演积极的角色。

- **电影化叙事。**描述场景和动作时，就像电子游戏中的过场动画一样——让事情保持动态，确保一切都是生动而具有动态的。在**冲突场景**中，当游戏的战略层面达到顶峰时，这一点尤其重要：机制和描述齐头并进。

- **开始和结束场景。**当你觉得一个场景已经解决了，提出结束它。如果有人还想做些什么，他们应该告诉你--否则，继续讲故事。

- **设计有趣的战斗。**避免“垃圾时间”式战斗，让PC专注于与强大对手的激烈和戏剧性对抗。详见292页。

在聚会之间

在准备下一次聚会时，你应该：

- **想想英雄们的选择。**回忆玩家角色在前几个聚会中所做的行动和选择，想出各种可能的情况、威胁和对手。牢记英雄的目标，并思考如何围绕他们创造有趣的冲突和战斗。这不代表你需要编写大量的场景和对话，更多是听着一些很酷的音乐散散步，让你脑海中酷炫的设计显现而出。

- **想想反派在做什么。**反派是对抗玩家角色行动的最强大力量，你应该花些时间考虑他们的短期和长期计划。

  你还应该确保更新反派的等级和能力，以便他们能够在**冲突场景**中恰当给予玩家角色挑战。

- **询问玩家的目标和目的是什么。**当你准备下一次聚会时，联系玩家并询问他们的计划。他们会攻击皇帝的宫殿吗?他们要去蔚蓝洞穴的深处搜索吗？还是他们打算收集线索来证明某人的清白？

  了解下一次聚会的总体重点可以帮助你节省时间，充分利用你的准备：在每个人都对最近发生的事情记忆犹新的时候，也就是在聚会结束时提出这些问题。

- **设计新生物。**迟早，下文**怪物图鉴**的生物将不再适合你的需要——只要你有时间，就使用302页的规则为你的战役创建新的生物和对手，这些怪物主要集中在小队目前正在穿越的领土上。

  在你玩游戏的过程中，这将变得越来越容易：你不仅会更加熟悉规则，而且还会更好地理解玩家角色的能力。如果你没有立即使用你设计的生物，不要太担心——你总是可以稍微调整一下，然后在需要的时候把它带回来！

- **寻找灵感。**看电影和电视剧，看漫画和书籍，玩电子游戏，在网上搜索鼓舞人心的美术作品。让自己接触各种不同的故事和美学是让每一次聚会都感觉独特的好方法——你永远不会没有想法。

角色职业

当玩家选择在一个职业中投入等级时，这意味着他们关心这个职业如何对游戏作出的贡献。从机制上讲，职业是一些技能的组合——但它们也会影响这个角色本身的总体印象概念，并影响游戏中会发生的场景，以及你将创建的对手。

下面我们给出一些有用的建议，关于如何帮助你的团队充分利用他们的角色职业，以及如何围绕他们的能力构建情境。要特别注意在角色创建过程中就选择的职业，因为它们将决定角色的角色概念和能力。

秘仪师

- 阿尔卡纳应该在场景中扮演重要的角色。它们也许是被某个邪教或宗教国家崇拜，又或被视为高贵血统的证明。

- 花点时间思考绑定每个阿尔卡纳所需要的任务或试验类型。这些应该与阿尔卡纳的力量和领域相联系——例如，绑定**塔之阿尔卡纳**可能需要牺牲一些宝贵的东西来保护其他人。
- 在本书所介绍的阿尔卡纳之外，也应该以它们为范本创造新的阿尔卡纳。如果秘仪师同时也是一个博学士或者来自一个历史悠久的召唤师组织，你应该和玩家一起创造这些新的阿尔卡纳。

- 秘仪师的成长基本是基于遇到新的阿尔卡纳的。要确保这个职业有机会这么做。

嵌合师

- 构建以自然与技术的冲突为中心的场景。把嵌合师放在他们应该站队的地方：生态环境主题应该是嵌合师的主要的情节点。

- 多放一些嵌合师可以学习法术的生物——**野兽**、**魔兽**和**植物**。每隔一段时间至少做一次。一个好的策略是直接询问玩家他们想要学习什么样的咒语，然后设计可以让他们学习魔法的生物！

关于生物设计的规则见第302页。

暗黑之刃

- 如果有人选择黑暗之刃作为他们角色的核心概念，唤醒他们力量的悲剧应该在故事中发挥重要作用。让玩家去谈论它，然后创造出能够让玩家回想起那段黑暗过去的场景。

- 由于他们的能力可以抵消**暗属性**伤害，**不死生物**非常能抵抗黑暗之刃的"**暗影突袭**"。在设计战斗时请记住这一点。

- 也许有一天，黑暗之刃终于可以把他们的过去抛在身后。当这种情况发生时，你可能会让他们的技能"翻转"——也许他们现在可以用"**希望之心**"创造**喜爱羁绊**，用"**天堂突袭**"释放光属性伤害。与玩家讨论这个选项，看看这是否是他们感兴趣的东西。

元素师

- 元素魔法主要集中在造成几种类型的伤害：当你设计战斗时，确保这个角色能够发光发热。创造出能够吸收某些元素并容易受到其他元素攻击的敌人，这样元素师的贡献就可能成为胜利的关键。

- 由于其原始的力量，元素魔法经常被用于战斗。如果这种类型的施法者在你的环境中很常见，它可能有助于塑造世界的战争史。这是你应该与元素师玩家讨论的问题。

熵师

- 熵系魔法是与死亡、混乱和遗忘紧密相连。这很容易被视为"邪恶的"魔法，但玩家角色却是英雄。创造一些情境，让这种对比变得很重要！

- 熵师是为数不多的能够造成无类型伤害或直接造成HP损失，限制敌人行动，并给予盟友额外回合的角色之一。在这些能力至关重要的地方制造冲突。

- 熵系学派的仪式可以达到令人难以置信的效果，比如改变时间和空间。这些仪式既昂贵又危险，但玩家角色仍然可以自由地尝试它们；但记住，失败是毁灭性的。

狂怒斗士

- 愤怒和激情是狂怒斗士的核心元素。在场景中，凭直觉行事可能是有害的，始终展示暴力或鲁莽的后果。这就是为什么狂怒斗士被周围的大多数人视为定时炸弹的原因，当狂怒斗士出现时，一些人可能会感到不安全。

- 在战斗中，狠狠地攻击狂怒斗士——他们很耐打，在**危机**中可以造成更大的伤害。伤害他们，他们会加倍地伤害你。

- 鉴于他们的脾气，狂怒斗士在他们的出身地通常是众所周知的毕竟，他们确实会制造麻烦。与玩家讨论狂怒斗士的“声誉”。

守护者

- 创造英雄主义的场景，让守护者必须在自己和他人之间做出选择。特别有趣的是，当守护者有能力保护曾经的敌人——他们会怎么做？

- 请记住，“**保护**”技能一次只能对一个目标起作用——影响整个区域的威胁将迫使玩家做出艰难决定。以此为基础可以设计有趣的情景。

- 一个守护者职业的敌人可能会冒着生命危险保护一个反派(出于忠诚甚至是爱)，这可能会让他成为一个特别悲惨的人物——一个英雄可能会尊重的人物。

博学士

- 当一个博学士玩家问你一个问题时，记住——他们应该对所有事情都有所了解。向他们提供信息时要大方，记得经常让他们参与描述某个场景或地点。让他们通过添加地点、物品或人物的细节来展示自己的知识。

- 如果一个博学士获得了**“快速评估”**技能，请确保在他们使用该技能时给予有用的**特质**。在龙身上显示“有翼”特质会让人感觉是“我早知道了”，而像“懦夫”或“忠诚”这样的特质更有趣和有用。

吟唱者

◆ 吟唱者非常引人瞩目，这也许是因为他们看起来长得不错，也许是因为他们天生有魅力，也许还有其他原因——你应该问问玩家怎么说。

◆ 文字是有力量的。它们能救人，也能带来毁灭。永远不要忘记向吟唱者展示他们的威胁和承诺的后果，记住有些人会嫉妒或警惕他们的魅力和人气。

◆ 当吟唱者使用“**谴责**”时，问他们应该说什么。如果他们的论点特别强或特别弱，在他们的检定中使用场景修正(如果他们有一些影响，则+2，如果超出了他们的能力范围，则-2)。

◆ “**意外盟友**”是一个强大的技能，但它不是“精神控制”。如果角色滥用了目标的忠诚和信任，很快就会失去这份增益。清楚地告诉吟唱者，他们是否对新盟友要求太多。

游荡者

◆ 无论是什么理想激励一个游荡者采取行动，往往很容易被扭曲和操纵。一个反叛者变成压迫者是极其容易的，英雄在他的过去在时代常常被当作罪犯对待。

◆ 大多数人会谨慎地帮助游荡者，特别是如果他们属于犯罪公会或组织。与你的游荡者玩家讨论这些设定的细节——也许他们有自己的黑话和藏身处！

◆ 游荡者的“**灵魂窃取**”技能可以让他们获得体现对手本质的珍贵物品。所述物品应该讲述一个关于它们起源的故事：例如，一个特别恶毒和嫉妒他人的对手可能有一把**血肉吞噬者**(见第278页)作为它的灵魂宝藏，因为它代表了他们的情感是如何啃噬他们的灵魂的。另一方面，一个只在乎财富的无情之人可能会藏着颗冰冷而珍贵的**钻石**。

记住，通过这种方式获得的道具不在正常的游戏奖励（见264页）之内。也就是说团队将不可避免地获得比正常情况下更多的选择和财富——但这就是游荡者的特殊之处。

不要害怕给玩家角色一些新玩具！

神射手

- 作为游戏中比较以战斗为导向的职业之一，神射手相对简单：他们只做一件事，而且能做得很好。当你为你的团队设计战斗时，创造出他们的能力可以发挥的环境——特别是飞行的敌人可是近战角色的克星。

- 如果神射手曾在军队里待过一段时间，那就以此为基础。与玩家交谈，讨论战争、战役和历史事件——他们可能知道一些不同将军和军事领导人的名字。

灵师

- 如果人们意识到灵师在他们之间，他们可能会变得谨慎甚至害怕：毕竟，灵师可以影响思想和情绪。这真的是一种可怕的能力……想想看，这样的能力在**反派**手里会怎样。

- 如果灵师经常使用仪式术来改变人们的感觉、思想和情绪，那么很有可能有人会生气：确保角色要面对他们这么做的后果。

- 灵师以最纯粹的形式操纵灵魂能量，这种力量与生与死的概念紧密相连。如果你的团队中有一个灵师，你应该花些时间探索这些主题。

- 灵师是教会或类似组织的一部分吗？他们相信自己的力量来自神吗？如果是，作为回报，这个实体要求他们做什么？

- 灵师可以帮助群体迅速从伤害和地位影响中恢复。在创造具有挑战性的情境时，请记住这一点。

- 鉴于他们的咒语能可靠地造成**光属性**伤害，灵师在对抗**不死生物**敌人时更胜一筹。在设计战斗时也请记住这一点！

修补匠

- 科技可以是强大而可怕的。科技完全可以是建立在无情和不道德进步的其他危险的事情上的，这些情景将挑战修补匠，让他证明为什么他们的科学观是不同的。

- 修补匠擅长制作发明，对于更有创造力的玩家来说是一个惊人的职业。准备好与你的修补匠一起游玩时他们会提出的惊人发明，并与他们合作，一同在这个世界建立独特的库存道具！

- 修补匠非常灵活：他们可以获得所有伤害类型，并可以使用治疗物品提供出色的支持。在设计战斗时请记住这一点。

旅人

- 如果你的团队中有一个拥有“**宝藏猎人**”和/或“**通晓道路**”技能的旅人，考虑到**发现**会变得多么频繁，准备一个有趣的快速发现列表可能是一个好主意，在紧要时刻能帮上你忙。

- 当你缺乏想法时，可以求助于旅人玩家，让他们告诉你更多有关当地地区、地形和生活在那里的生物的信息。然后，在聚会期间就以他的回答为基础！

- **忠实伙伴**技能是一个强大的技能，可以将一个全新的角色带入派对。与玩家一起设计这个生物，如果你发现它太过平庸，或者它比其他玩家更突出，不要害怕调整它的属性。最好的伙伴是那些支持团队的人！

武器大师

- 在战争时期，强大的战士是一种财富。在和平时期，他们则是一种威胁。武器大师的壮举肯定会为他们赢得尊重……还会招来麻烦。

- 考虑在战役中引入武器大师的劲敌——一个有着自己信仰和独特战斗风格并且反复出现的敌人。

- 大多数武器大师都师从一位杰出的导师。与玩家合作创造这个人物，并在故事中赋予他们一个角色，如盟友或意想不到的对手，这可以增加角色的深度。

反派的艺术

如果说玩家角色代表了世界上的英雄和积极力量，那么反派就是恰恰相反。作为游戏管理员，你的责任是创造、介绍和描绘这些角色。

你已经通过规则知道了反派与普通NPC的区别：也就是说，他们可以获得终结点。另一方面，本章节包含一些建议，说明你在创造和描写反派时应该关注什么。

那么，让我们开始吧：怎样才能制作一个好的反派？

目标

这是任何反派最重要的方面：他们想要完成一些事情。无论是重塑世界，对那些使他们受苦的人进行报复，还是征服邻近的地区，反派都必须有目标。

目标对你这个GM来说非常有用：当你不知道一个反派在特定情况下会如何行动或反应时，看看他们的目标，你很可能会找到答案。

- **次要反派**一般都有简单的或者至少是非常个人化的目标，比如拯救某人的生命，偷窃一件神奇的文物，或者夺取一个村庄的控制权。
- **主要反派**应该有复杂的目标，可以影响到很多人，比如征服一个王国，或者摧毁一个神圣的存在。
- **最终反派**的目标可以影响整个世界，改变现实的法则：让时间倒流，消除灵魂能量，甚至成为神灵。

请记住，反派也可以**升级**：也许一个年轻的巫师（次要反派）突然意识到他必须从整个国家偷取魔法能量来恢复一个人的生命，他因此成为一个主要反派。然后，当这个尝试失败时--这个绝望的巫师可能会开始寻求与时空之神融合的方法，抹去现实并创造一条从未出现过的时间线　对于一个最终反派来说，这是一个恰当而悲剧的目标。

在整个战役中，让一些反派变成盟友也同样重要。这鼓励PC寻求与他们的对手对话，并考虑双方的情况，而不是简单地假设每个人都是善良或邪恶的。

压迫力

你的反派应该积极努力实现他们的目标。如果PC花了很长时间来休息或处理与某一事件无关的问题，那么这个反派就不会坐以待毙地等待英雄们的行动：他们会更加朝着目标努力。

当一个反派的计划推进时，你**必须始终清楚地将其传达给玩家**——也许是通过适当的GM场景，或者通过传言和与NPC的对话。不要只是给他们一个惊喜、随便地说一句“对了，我有没有说过这个你不知道的家伙已经成功地改写了现实？”

如果你打算在你的战役中同时有多个反派——或者如果你们的游戏时间间隔很不固定，而且很难记住所有的事情——考虑使用命刻来跟踪每个反派目标的进展。更加复杂或戏剧性的目标将需要更大的命刻。

- **次要反派**应该匹配具有4至6刻度的命刻
- **主要反派**应该匹配具有8至10刻度的命刻
- **最终反派**应该匹配具有10至12刻度的命刻

如果PC设法挫败了反派的计划，当前的命刻将被重置为0，或是被一个完全不同的命刻所取代，这代表了反派如何通过不同的方法来达到相同的目的。

意料之外的一面

永远不要创造一元化的反面人物。反派应该有更深的层次，有悲剧性的一面，或者至少有出人意料的一面：也许他们真的认为自己在为世界做贡献，他们有自己抛弃其他人的理由；或者他们觉得自己被困在毁灭的道路上，只是在等待有人来阻止他们。也许一个反面人物是如此可敬，以至于他们会在战斗前完全治愈英雄们！

这并不意味着NPC一定要同情所有的反派——有几个反派是无法救赎的。但即使如此，黑暗的情绪也必须来自某处……在发现这些悲惨的根源之后，PC将从不同的角度来看待这个反派，甚至可能找到一种方法来帮助他们认识到他们的行为是有害的。

黑镜

如果你想一想电影、漫画和游戏中最令人难忘的反派，你很快就会发现，他们中的许多人都有一个共同的特点：他们在一个或多个方面都与故事中的英雄截然相反。

- 在英雄们组建团体的时候，反面人物感到孤独和被抛弃。
- 在英雄们为正义而战的时候，反面人物则相信正义是一种幻觉。世界属于那些强大到足以夺取它的人。
- 英雄们愿意为事业献出自己的生命，而反面人物则对死亡感到恐惧。
- 当英雄们相信有第二次机会时，反面人物却相信只有一次机会。
- 英雄代表希望，对立者代表绝望。

当你创造一个反派时，至少要考虑到他们性格中的一个方面，使他们成为一个或多个玩家角色的黑暗反面。

当你介绍这个反派，以及当他们成为场景的一部分时，要着重于描绘他们是如何否定英雄们所代表的东西的，或是作为一个严峻的警告——如果英雄们迷失了方向，他们可能会变成什么样子。

作风与举止

花几分钟时间想一想反派的言语、行为、动作和衣着。他们是潇洒、高雅，还是对外表不屑一顾？他们是否穿着特定的制服？他们的所有随从都模仿他们吗？

请注意，“举止”与表演技巧或伪声技巧无关。它的意思是每个反派的行为都应该是独特的、可识别的，而且你应该描述这种方式。话说回来，如果你善于独特的口音，并且你的团队喜欢它——只要这些口音没有体现出有害的固有观念——那么请随意利用这一技能吧。

战斗能力

当你创建一个反派时，考虑他们在冲突中的行动方式。

- 每个反派都有一个或多个喜欢的冲突类型：有些人可能喜欢社交场合；有些人可能喜欢和英雄们打仗。最令人厌恶的反派是那些不惜一切代价避免冲突场面的人——但即使如此，终结点并不是一种无限的资源。
- 为了适当地挑战英雄，反派应该是**精英**或**冠名**（见295页），或者由一些盟友陪同：为了确保他们可以在每个冲突轮中执行多次动作。
- 由于他们的重要性，与反派的战斗应被视为一场**Boss战**（见300页）。

强大的敌对者也可能受到“剧情杀”的保护，来阻止PC与他们战斗，除非有特定的物品、咒语或其他资产。一般来说，你不该做得太过火——在整个战役过程中，一两个这样的“小把戏”就足够了。

最后是华丽的登场

反派的出场应该是一个紧张的时刻，为他们在故事中的定位决定基调。把它想象成一个电子游戏的演出：你有几秒钟的时间来向观众展示这个反派的长相，并暗示他们能支配的力量和武器——手下、被遗忘的技术、强大的魔法，或者一点超自然力量。

在聚会前的准备阶段，把重点放在以下关键时刻可能会有帮助——你必须把所有重要的东西都浓缩在一两句话里，它应该是这样的：

伴随着沉重的脚步声，这人将一只手放在一把剑上，这把剑是你从未见过的……那是一个微妙的握姿，但她的手没有丝毫颤抖。

“看来我们来这里的原因是一样的，”她说。“不幸的是，我不能让你拿到我需要的东西。退后，没有人会受伤。”

通过几句话，你已经传达了这很可能是一个骄傲和可敬的对手，同时其立场也非常坚定。她的那把剑？可能是个可怕的东西！

地下城

110页提供了关于如何在游戏中管理地下城探索的指南——但准备这些地下城的工作呢？你将需要多少信息？你应该准备好地点的地图吗？

为了确保从一开始就明确这一点：**地下城在最终物语中不一定是个必需品**，你可能在整个战役中都没有让PC进入过。

地下城一般包括以下一个或多个功能：

- 在一次重要的对抗之前，让英雄们面对几个较弱的敌人，慢慢地侵蚀他们的资源。
- 讲述更多关于一个人物、地方或人的情况。
- 用隐藏的宝物来奖励仔细的探索，这些宝物可能在地下城本身或未来的情况下是有用的。

如果一个地下城没有做到这些，你可能就不应该把它放在你的游戏中。“为地下城而地下城”绝不是一个好主意。

准备与即兴

我们应该区分**准备好的地下城**（你在聚会开始前想好的地下城）和**即兴的地下城**（作为当前聚会的一部分引入的地下城）。

准备好的地下城可能更复杂，而你在现场即兴创作的地下城必然会更简单——但简单并不意味着无聊。

- 一个准备好的地下城允许三种探索模式；大多数时候你会依靠**地下城场景**或**详细的探索**（见110页），但如果这个地方的布局并不重要，你甚至可能用一个**插曲场景**来完成它。
- 另一方面，一个即兴的地下城很少允许进行**详细的探索**（除非你已经准备好了**地下城档案**，见261页），一般来说，它介于**地下城场景**和**插曲**之间。

请注意，这种区别与地下城的**重要性**无关：一个关键的战略地点可能会在聚会中途被意外引入，而你也可能发现一个几周前路过的路边小废墟隐藏着需要再次探索的秘密。别担心，我们也会处理这个问题的。

地下城重要吗？

在你的游戏中，有些地方自然会比其他地方更重要。邪恶巫师的塔楼里藏着平衡之晶？这当然比连接首都和乡村的下水道更重要，但这两个地方都可能成为地下城。

- 如果一个地点将是你聚会的关键部分，而且你事先知道它，那么只需决定探索的风格（**地下城场景**、**详细探索**或**插曲场景**）并做相应的准备（见下页）。

- 如果一个地点很重要，而你必须即兴发挥，那就只提最重要的细节，切入正题。**插曲场景**是你的好朋友，你应该把重点放在PC来到这里的核心原因上：如果他们遇到了障碍，那就进行团体检定，并利用它来决定PC是不受阻碍地达到目标还是必须克服挑战。尽量缩短时间，也许可以用一场与反派的挑战性战斗来结束探索。

  不过，如果你觉得这个地点值得更多关注，你可以暂停或结束聚会，并解释你需要一些时间来准备。

- 如果一个地点不是特别重要，而且你有时间准备它，请仔细考虑你是否应该这样做。你通常可以描述英雄们如何突破这个地点，也许会要求进行一到两次检定——失败可能意味着迷路（如果英雄们很匆忙的话这尤其重要）或遇到一些敌对的生物。

- 最后，如果一个地点并不重要，而你必须即兴发挥，你应该尽可能地保持简单。只要描述一下这个地方，让英雄们面对一个挑战——一个机制、一场谈判或一场战斗——以便获取隐藏在这里的东西。

正如你可能已经注意到的，地下城的核心要素是：

- 它的风格和美学——它有何种**外观**和**氛围**
- 里面可以找到什么——一个**目标**或一些**威胁**
- 为了突破地下城，必须克服哪些**障碍**

无论选择哪种探索风格都是如此；区别仅仅在于细节和复杂度。

准备一个地下城

如果你有时间准备一个地下城，并且知道玩家角色将探索它，那么下面的流程通常很有效：

1. 思考一下地下城的总体外观和气氛：它是一个诡异的废墟，一个豪华的城堡，还是一个古老的坑道？

2. 勾勒出地下城的粗略地图：这不需要漂亮，但必须是**实用的**。你是唯一会使用它的人，所以要确保你的注释清楚（特别是如果你计划在几周甚至几个月后使用它）。如果你缺乏想法，互联网上有很多很棒的地下城设计——从他们那里获得灵感并没有错。

3. 在你的地下城中放置**奖励**（见264页）：这些奖励可以是魔法物品、货币、甚至是IP。尽量避免将大部分奖励放在同一个房间里（你应该鼓励探索）。

4. 在你的地下城中设置**障碍**和**威胁**（陷阱、谜题、敌对生物）。最好是让它们保护或阻止PC们获得奖励。
   - 当你准备一个障碍或威胁时，**不要**事先确定PC如何接近它。这要由他们来决定。
   - 避免用大量弱小的敌人来折磨英雄们；相反，应该着重于两到三个具有挑战性的遭遇战（见292页）
   - 如果奖励是一件物品，看守它的生物可能在战斗中使用它。

5. 思考一两个适合你的地下城的**危险命刻**，它们的刻度，以及如果它们被填满会发生什么——英雄们会被伏击吗？是否有魔法监视系统吗？隧道会被熔岩淹没吗？

6. 确定地下城的焦点（一个敌人、一件珍贵的文物、一个重要的信息）并选择其位置。大多数情况下，你想把这个焦点放在离入口很远的地方，但你也可以让它相对容易到达（这样，地下城的其他部分将变成“可跳过内容”）

地下城档案

如果你和你的团队特别喜欢详细的地下城探索，而且你的日程安排允许的话，你可能想准备自己的**地下城档案**。

这很简单：只要你有时间，就记下一些关于潜在地下城的笔记——笔记本就可以，但你也可以选择把它们放在你的设备上或云存储里面。然后，每当你需要“即兴创作”一个地下城时，你就可以从你的档案中抓一个。你可能需要临时做一些调整，但这比在现场想出一切要容易得多。

当你朝档案库中准备地下城时，要记住以下几点：

- **灵活性：**确保你准备的地下城能够适应各种情况和环境。这在很大程度上取决于你的团队的战役世界，但每个地下城应该至少适合你的世界地图中的两个或三个区域。
- **互联网是你的朋友**：从电子游戏和其他桌面游戏中下载、打印或保存各种地下城地图（但要确保你只用于个人使用）。

当然，你也可以自己画地下城布局：有些人觉得这种活动很轻松，但也可能证明相当耗时。请注意你如何花费你的精力！

- **连接**：提前准备几个地下城的好处之一是，你能以多种方式将一些或所有的地下城联系起来。你可以设计四座寺庙，每座寺庙都与一个自然元素相联系，并把它们放在地图的各个角落；或者你可以让一个地下城包含另一个地下城的位置的线索。

依靠地下城档案的最大风险是把你准备好的地下城“塞进”一个地方，因为使用准备好的地下城感觉更安全而放弃其他很酷很独特的即兴设计。

作为GM，你有责任在准备好的地下城和即兴设计的地下城之间找到一个平衡点——两者都有其优点和缺点。

地下城随机生成表

如果你在创作地下城的时候需要一些灵感（无论是即兴的还是事先准备的），也许你可以骰几个d20并采用下页表格中的选项！

地下城主题

1. 金字塔
2. 法师塔
3. 网状洞穴或隧道
4. 古老的船只或飞空艇
5. 魔科技机械巨人的体内
6. 失落之城
7. 大教堂
8. 军事要塞
9. 蒸汽工厂
10. 奢华的豪宅
11. 怪物巢穴
12. 石化森林
13. 被遗忘的迷宫
14. 传奇岛屿
15. 无底洞
16. 水下神殿
17. 巨型生物的体内
18. 另一个星球或维度
19. 下水道
20. 监狱

焦点元素

1. 一把被祝福的武器
2. 一个会引发末日的机关
3. 一只传奇魔兽
4. 一种与阿尔卡纳交流的仪式
5. 一只神圣生物的蛋
6. 前往隐藏都市的通行证
7. 改变世界的遗物或魔法
8. 一位反派的跳动心脏
9. 一位被绑架的人物
10. 一位强大的女巫或法师
11. 向英雄传递的重要信息
12. 一个被禁止的仪式或咒语
13. 敌对派系的首领
14. 一个古老而智慧的存在
15. 饱受折磨的灵魂
16. 被遗忘的传说
17. 一场魔科技战争的起源
18. 一颗元素水晶
19. 一位邪恶的神灵或恶魔
20. 一个通往其他世界的传送门

居民

1. 失败的魔法实验品
2. 强盗或不法之徒
3. 美梦或梦魇
4. 学者与研究者
5. 元素能量的实体
6. 凶猛的野兽
7. 主教与其教众
8. 来自另一个世界的生物
9. 巨龙和大蜥蜴
10. 被魔法污染的野兽
11. 天使般的生物
12. 魔科技构装体
13. 奇怪的植物怪物
14. 受过训练的士兵与勇士
15. 成群的致命昆虫
16. 魔像与石像鬼
17. 恐怖的不死生物
18. 古代神明的崇拜者
19. 恶魔与地狱野兽
20. 忠诚的仆人与报表

奇特之处

1. 摇摇欲坠的建筑
2. 涌动的元素魔法
3. 蒸汽管道与熔炉
4. 移动的走廊与楼梯
5. 美丽的装饰物
6. 扭曲的时空
7. 符文与魔法阵
8. 秘密通道与电梯
9. 一段持续而令人难忘的旋律
10. 坟墓与地下墓穴
11. 变化的重力或浮空区域
12. 超高压的监视环境
13. 魔镜
14. 河流与瀑布
15. 毒雾或孢子云
16. 极热极冷
17. 突然的大风
18. 水下区域
19. 酸液或岩浆池
20. 杂草丛生

奖励

很少有事情能像找到宝藏和奖励那样让玩家兴奋：无论是从危险的迷宫深处找回的，还是由感激的君主赠送的，这些都能让我们的英雄制定新的战略，购买昂贵的设备，甚至是从事私下的造物和发明。

分发奖励

当你奖励玩家角色时，有几条准则需要遵循，无论他们是如何获得这些奖励的。严格说来，你必须关注两件事：

- 小队中最高的PC等级。大多数情况下，所有的角色都会等级相同——但一些可选规则可以改变这一点
- 小队中的PC数量。

然后，你可以使用下面的表格来“建立”一个适当的奖励。该表指出你应该使用的**常规**价值（以泽尼特为单位），但对于特别丰富的奖励或次要的奖励，你可以比这个标准高一点或低一点；该表还指出了在给定等级范围内发现的任何单一物品的建议**最高价值**。

你会在接下来的页面中找到更多关于稀有物品的信息。

PC 最高等级	单一物品 最高价值	常规奖励		
		2 PCs	3 PCs	4+ PCs
5+	500 z	500 z	750 z	1000 z
10+	1000 z	800 z	1200 z	1800 z
20+	1500 z	1000 z	1500 z	2000 z
30+	2000 z	1600 z	2400 z	3200 z
40+	any	2000 z	3000 z	4000 z

例如：五个26级角色的常规奖励是2000泽尼特，而任何一件物品的价值都不应高于1500兹尼特。

一般来说，最好将奖励预算分成各种**武器**、**饰品**、**盾牌**、**防具**和**贵重物品**。避免把所有的钱都花在一个强大的物品上，或者递给英雄们一大堆硬币。

奖励频率

平均而言，上表是基于的想法是，一个小队大约会在每次聚会后获得一次奖励（例如，每四至五小时的游戏）。这不是一个硬性规定，更像是一个指导原则：在一些聚会中，角色不会得到任何形式的奖励，而是发展关系或找回一个强大的神器。这张表是用来帮助你的，而不是用来限制你的。

创造有趣的物品

以下是你在创建奖励时要牢记的几件事：

- **了解你的玩家想要什么：**如果你发现一个玩家说他们想要一个特定的物品，记下来——你可以在未来的奖励中包括该物品。

考虑进行**调查**或**愿望单**，如第123页所述。

- **物品讲述了故事：**当把一个特定的物品放在角色找到的奖励中时，要考虑它对周围地区和居民的描述。谁把水晶棒带到这个神殿的？为什么古代狼人要守护一个没有明显价值的戒指？

- **这儿和那儿：**在不显得勉强的情况下，可以把你的奖励分成较小的迷你奖励，与不同的地方、生物或威胁相联系。经典的例子是一个有多个隐藏宝藏的地牢。

- **预示：**这是JRPG中的一个经典桥段，你可能会喜欢或讨厌这样的设计。你可以发放一些在未来的战斗中证明是有用的奖励，例如在爬满**不死生物**的地牢中发放**银爪**（272页），这些**不死生物**拥有对**光属性伤害**的弱点。

采用这种方法肯定会使你的聚会感觉更加“电子游戏”，但这是一个品味问题，与你的小组其他成员讨论这个选择。

游荡者与灵魂窃取

PC在**游荡者**职业中投入等级可能会获得**灵魂窃取**技能，该技能允许他们从强大的敌人身上偷取物品。这样获得的物品是常规奖励之外的。

设计稀有物品

在游戏过程中，你经常需要拿出一件稀有物品——它可能是奖励的一部分，一个丢失的宝藏、一个从恶魔或怪物的灵魂中提取的奥秘武器，甚至是一个商人出售的奇特物品。

在这种情况下，你可以：

- **选择一个现有的稀有物品：**这是最简单的解决办法！挑选一个本节中介绍的样品。请确保选择适合当前情况的东西，例如暴风恶魔会掉落**妙尔尼尔之锤**。

- **创建一个新的稀有物品：**按照本节中的指导原则，创建一个新的稀有物品。有时，你可以采用现有的物品，并简单地改变其伤害类型，或者让它给予不同的加值，但我们鼓励你尝试创作出能与它们的发现方式和地点产生共鸣的物品。

稀有物品可以而且应该讲述它们自己的故事。

小心处理加值

对特定类型的检定给予加值的物品，以及对物防或魔防给予加值的物品，都特别强大：这是因为**最终物语**在涉及检定时具有相对“朴实”的数学模型。

即使是一个看起来无足轻重的+1加值，也会产生巨大的差异；因此，要避免给角色提供太多能提高命中检定、施法检定、物防或魔防的稀有物品。

一般来说，一个角色在任何时候都不应该有机会装备**两个**以上的此类物品。你可以自由地给予更多，但要确保这些是相互排斥的选择：你应该装备能给命中检定带来+1加值的**冠冕头盔**，还是装备能给施法检定带来+1加值的**尖顶黄帽**？

避免复制现有的咒语和技能

当你为稀有物品创造**特性**时，尽量避免复制特定职业的技能或咒语的效果。相反，看看PC获得了哪些技能，并给他们提供与这些技能协同作用的物品，或者在这些技能无效的情况下提供有用的替代品。

当你搞砸时怎么做

如果你发现一件物品比你预期的要强得多，不要担心。要抵制把物品从队伍手中拿走的诱惑；你也应该避免简单地把物品变成无用的，且让它永远不会产生影响。相反，要与玩家交谈，解释你做错了什么，然后一起调整物品的效果。

可选规则：购买特性

有了这条可选规则，PC可以付钱给铁匠或工匠，为没有特性的**防具、盾牌或武器增加**特性，或者用不同的特性**替换**原有的特性（记住，一个物品**只能有一种**特性）。

玩家从该物品类型的默认列表中选择一种特性，只要与该特性相关的价格调整是**+1000泽尼特或更低**。然后，角色必须花费相当于与所选特性相关的**【2x价格调整】**的泽尼特：支付完成后，这个过程通常需要每个物品一天的时间。当然，多个角色可以把他们的钱集中起来购买更昂贵的特性。

例如：要把一个武器的原有特性更改为**多重**(2)（见269页），角色必须支付2000泽尼特并花费一天的时间；如果更改为**抗性**，则花费变为1400泽尼特。

武器特性的默认列表在269页；
防具与盾牌特性的默认列表在280页。

一般来说，如果PC习得了英雄技能**升级（见237页）**，那么他便能使用本可选规则。

设计稀有武器

武器是设计最复杂的稀有物品——但这也使它们成为一项更独特和令人满意的奖励！

1. 选择一项**基础武器**作为基底（参见130~131页）——不能使用**徒手攻击**、**临时武器 (近战)**和**临时武器 (远程)**作为基底

2. 默认地，武器总是造成**物理**伤害。如果你想要让它造成其他类型的伤害（**风**、**电**、**暗**、**土**、**火**、**冰**、**光**、**毒**），其价格增加100泽尼特。

3. 你能为其做出如下调整：

   - 如果武器是一把双手武器，你能把它转变为单手，且伤害降低4点
   - 如果武器是一把单手武器，且不属于**格斗类**、**匕首类或投掷类**，则你能把它转变为双手，且伤害提高4点
   - 你让武器的命中检定获得+1加值，这会让其价格增加100泽尼特。如果武器原本就有**+1或更高**的命中检定加值，那么你就不能应用这个调整
   - 你能增加武器的伤害4点，这会让其价格增加200泽尼特
   - 你能修改命中检定所需的属性，但要小心：武器类别的“画风”和数据平衡大多来自于它所依赖的属性。依靠单一属性的武器比依靠两个不同属性的武器，价格多出50泽尼特。

4. 最后，你可以从如下列表中给武器选择一个**特性**，或者使用样本能力作为指导，想出一个自定义的效果。这将使该物品的最终价格增加一个特定数额。

如果一件武器的最终伤害加值为**+10或更高**，该武器自动变成**职业武器**(✦)。

特性	花费	效果
防御类特性		
反状态	+500 z	你对一种状态效果免疫
抵抗力	+700 z	你获得对一种伤害类型（非**物理**）的抗性
护身符	+800 z	你的魔防+1
壁垒	+800 z	你的物防+1
双重抵抗	+1000 z	你获得对两种伤害类型（非**物理**）的抗性
破剑者	+1000 z	你获得对**物理**伤害的抗性
免疫	+1500 z	你对一种伤害类型（非**物理**）免疫
全能盾	+2000 z	你的物防和魔防都+1
完美健康	+2000 z	你对所有状态效果免疫
攻击类特性		
魔能	+100 z	该武器攻击对抗的是**魔防**，而不是**物防**
猎人	+300 z	该武器对某一特定**物种**的生物造成5点额外伤害
穿刺	+400 z	该武器造成的伤害无视抗性
双重猎人	+500 z	该武器对属于两个特定**物种**的生物造成额外5点伤害
多重	+1000 z	使用该武器的攻击具有**多重 (2)**
状态	+1500 z	每个被武器击中的目标都会受到一种状态效果（选1个：**眩晕、动摇、缓慢或虚弱**）
状态+	+2000 z	每个被武器击中的目标都会受到一种状态效果（选1个：**愤怒或中毒**）

稀有奥术武器范例

武器	花费	命中	伤害
祝福权杖	200 z	【WLP + WLP】	【HR + 2】光
单手武器 ◆ 近战 ◆ 无特性			
百科全书	600 z	【INS + INS】	【HR + 6】物理
双手武器 ◆ 近战 ◆ 你对**眩晕**免疫			
所罗门之钥	800 z	【INS + INS】	【HR + 6】光
双手武器 ◆ 近战 ◆ 你在对抗**恶魔**物种的施法检定中获得+2加值；同时你在对抗**恶魔**物种的对抗检定中获得加+2加值			
戒律权杖	1050 z	【INS + WLP】	【HR + 2】物理
单手武器 ◆ 近战 ◆ 你的施法检定获得+1加值			
暴君权杖	1200 z	【WLP + WLP】	【HR + 6】暗
双手武器 ◆ 近战 ◆ 当你使用这把武器击中一个或更多生物时，每个被击中的生物失去10点MP			
食尸鬼魔典	1400 z	【INS + INS】	【HR + 6】风
单手武器 ◆ 近战 ◆ 当你使用这把武器击中一个或更多生物时，你可以回复5点HP			
神使权杖	1600 z	【WLP + WLP】	【HR + 6】物理
双手武器 ◆ 近战 ◆ 你施放的可以恢复HP的咒语将额外恢复5点HP			
死灵之书	1800 z	【INS + WLP】+1	【HR + 6】暗
双手武器 ◆ 近战 ◆ 当你使用攻击性咒语 (⚡) 击中一个或更多生物时，每个被击中的生物进入**动摇**状态。			
黄皮书	2100 z	【INS + INS】	【HR + 6】物理
双手武器 ◆ 近战 ◆ 你施放的咒语造成5点额外伤害			
霸王花权杖	2200 z	【WLP + WLP】	【HR + 6】毒
双手武器 ◆ 近战 ◆ 当你使用攻击性咒语 (⚡) 击中一个或更多生物时，每个被击中的生物进入**中毒**状态。			

稀有弓类武器范例

武器	花费	命中	伤害
手弩	150 z	【DEX + INS】	【HR + 4】物理
单手武器 • 远程 • 无特性			
复合弓	250 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 8】物理
双手武器 • 远程 • 无特性			
攻城弩 ✦	750 z	【DEX + INS】	【HR + 12】物理
双手武器 • 远程 • 这把武器造成的伤害无视抗性			
与一之弓	900 z	【DEX + DEX】+1	【HR + 8】风
双手武器 • 远程 • 你免疫**动摇**状态。			
雷霆之弓	1000 z	【DEX + DEX】	【HR + 8】电
双手武器 • 远程 • 你拥有对**电属性**伤害的抗性。			
掠夺之弓	1250 z	【DEX + INS】	【HR + 8】火
双手武器 • 远程 • 当你使用这把武器将一个生物的HP降至0点时，你可以立刻恢复2点IP			
加特林弩 ✦	1350	【DEX + INS】	【HR + 12】物理
双手武器 • 远程 • 使用这把武器的攻击具有**多重**（2）			
捕龙弓 ✦	1500 z	【DEX + DEX】	【HR + 12】土
双手武器 • 远程 • 当你使用这把武器击中飞行敌人时，你可以立刻强迫目标摔落到地面。			
霜之嫉妒 ✦	1500 z	【DEX + DEX】	【HR + 12】冰
双手武器 • 远程 • 当你使用这把武器击中一个或更多生物时，如果你至少拥有一个**自卑羁绊**，你可以恢复5点MP			
戈尔贡之眼 ✦	2000 z	【DEX + DEX】	【HR + 12】毒
双手武器 • 远程 • 每个被此武器击中的目标都会进入**缓慢**状态。			
阿尔忒弥斯 ✦	2100 z	【DEX + DEX】+1	【HR + 12】光
双手武器 • 远程 • 你免疫**暗属性**伤害			

稀有格斗武器范例

武器	花费	命中	伤害
喵喵拳	250 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 6】物理
单手武器 • 近战 • 无特性			
地狱之拳	350 z	【DEX + MIG】	【HR + 6】暗
单手武器 • 近战 • 这把武器的攻击将对抗敌人的**魔防**			
冰冻之握	750 z	【DEX + MIG】	【HR + 6】冰
单手武器 • 近战 • 你免疫**愤怒**状态			
熊掌 ✦	850 z	【DEX + MIG】	【HR + 10】物理
单手武器 • 近战 • 你免疫**虚弱**状态			
燃料指虎	950 z	【DEX + MIG】	【HR + 6】fire
单手武器 • 近战 • 你对**火属性**伤害具有抗性			
银爪	1100 z	【DEX + DEX】	【HR + 6】光
单手武器 • 近战 • 你的魔防获得+1加值			
破旧绷带	1250 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 6】物理
单手武器 • 近战 • 你对**暗属性**和**毒属性**伤害具有抗性			
风暴之拳	1300 z	【MIG + MIG】	【HR + 6】电
单手武器 • 近战 • 这把武器的攻击具有**多重**（2）			
龙虾钳 ✦	1950 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 10】物理
单手武器 • 近战 • 每个被这把武器击中的目标进入**缓慢**状态。			
冲击手套 ✦	2000 z	【MIG + MIG】	【HR + 10】土
单手武器 • 近战 • 每个被这把武器击中的目标进入**眩晕**状态。			
毒爪	2250 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 6】物理
单手武器 • 近战 • 每个被这把武器击中的目标进入**中毒**状态。			
神之手 ✦	2550 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 10】光
单手武器 • 近战 • 这把武器造成的伤害无视免疫。			

稀有匕首武器范例

武器	花费	命中	伤害
黑寡妇	250 z	【DEX + INS】+1	【HR + 4】毒
单手武器 • 近战 • 无特性			
心之匕	550 z	【DEX + WLP】	【HR + 4】光
单手武器 • 近战 • 对**恶魔**物种造成额外5点伤害			
原子裂刃	600 z	【DEX + DEX】+1	【HR + 4】物理
单手武器 • 近战 • 这把武器造成的伤害无视抗性。			
寂静之刃	700 z	【DEX + DEX】	【HR + 4】风
单手武器 • 近战 • 你免疫**缓慢**状态。			
断法之刃	850 z	【DEX + INS】+1	【HR + 4】暗
单手武器 • 近战 • 当你使用这把武器击中一个生物时，如果这次攻击只有**单个**目标，你可以选择一个正在影响该目标的**持续时间**为场景的咒语并结束其对该生物的影响。			
刺客之刃	1000 z	【DEX + INS】+1	【HR + 4】物理
单手武器 • 近战 • 对处于**危机状态**的目标额外造成5点伤害。			
美食菜刀	1350 z	【DEX + INS】+1	【HR + 8】physical
单手武器 • 近战 • 当你用这把武器击中一个或更多生物时，你可以回复5点HP			
倒钩之刃	1650 z	【DEX + INS】+1	【HR + 4】物理
单手武器 • 近战 • 每个被此武器击中的目标都会进入**动摇**状态。			
冰冷之触	1950 z	【DEX + INS】+1	【HR + 8】冰
单手武器 • 近战 • 每个被此武器击中的目标都会进入**虚弱**状态。			
黄蜂之刺	2200 z	【DEX + DEX】+1	【HR + 4】物理
单手武器 • 近战 • 这把武器的攻击具有**多重（3）**			
狂暴之刺	2450 z	【INS + INS】+1	【HR + 8】火
单手武器 • 近战 • 每个被此武器击中的目标都会进入**愤怒**状态。			

稀有火器武器范例

武器	花费	命中	伤害
	左轮手枪 ✦	300 z	【DEX + DEX】	【HR + 8】物理
	单手武器 • 远程 • 无特性			
	火绳枪 ✦	350 z	【DEX + INS】+1	【HR + 12】物理
	双手武器 • 远程 • 无特性			
	法术射手 ✦	400 z	【INS + INS】	【HR + 8】物理
	单手武器 • 远程 • 使用这把武器攻击时对抗目标的魔防			
	钻石手枪 ✦	650 z	【DEX + INS】+1	【HR + 8】物理
	单手武器 • 远程 • 对**构装体**额外造成5点伤害			
	猎头者 ✦	800 z	【DEX + INS】	【HR + 8】物理
	单手武器 • 远程 • 对你具有**仇恨羁绊**的目标额外造成5点伤害			
	彗星枪 ✦	950 z	【DEX + INS】+1	【HR + 8】暗
	单手武器 • 远程 • 你免疫**眩晕**状态。			
	堡垒加农 ✦	1050 z	【DEX + INS】	【HR + 12】物理
	双手武器 • 远程 • 你的物防获得+1加值			
	炼金火枪 ✦	1300 z	【DEX + INS】	【HR + 8】毒
	双手武器 • 远程 • 你使用IP创造的药水可以额外造成5点伤害，也能额外回复5点HP			
	灾祸 ✦	1550 z	【DEX + INS】	【HR + 16】火
	双手武器 • 远程 • **这把武器攻击时具有多重（2）**			
	急冻枪 ✦	1850 z	【DEX + INS】	【HR + 8】冰
	单手武器 • 远程 • 该武器击中的每个目标都会进入**缓慢**状态。			
	黄金雨 ✦	2600 z	【DEX + INS】+1	【HR + 12】风
	双手武器 • 远程 • 造成相当于【你最大IP上限-你当前IP值】的额外伤害。			

稀有连枷武器范例

武器	花费	命中	伤害
老皮鞭	650 z	【DEX + DEX】	【HR + 8】物理
双手武器 • 近战 • 对**野兽**和**魔兽**额外造成5点伤害			
暮星	750 z	【DEX + DEX】	【HR + 4】暗
单手武器 • 近战 • 你免疫**动摇**状态			
女巫鞭挞者	800 z	【DEX + DEX】+1	【HR + 8】物理
双手武器• 近战 • 这把武器造成的伤害不扣除HP而扣除MP。如果目标的MP降至0，则接下来造成的伤害将会正常扣除HP。			
萨拉曼达	1000 z	【DEX + MIG】	【HR + 8】物理
单手武器 • 近战 • 你对**火属性**伤害拥有抗性。			
双截棍	1100 z	【DEX + MIG】	【HR + 8】物理
单手武器 • 近战 • 你的物防获得+1加值			
母夜叉	1200 z	【DEX + WLP】	【HR + 8】火
单手武器 • 近战 • 针对**愤怒**状态下的目标，你的命中检定和施法检定都获得+2加值。			
鞭刃 ✦	1400 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 12】物理
双手武器 • 近战 • 这把武器攻击时具有**多重**（2）			
丝银 ✦	1450 z	【DEX + DEX】	【HR + 12】物理
双手武器 • 近战 • 你对**物理**伤害拥有抗性。			
锁镰	1650 z	【DEX + DEX】	【HR + 8】物理
双手武器 • 近战 • 每个此武器击中的目标都会进入**缓慢**状态。			
耶梦加得 ✦	2400 z	【DEX + MIG】	【HR + 12】暗
双手武器 • 近战 • 这把武器攻击时具有**多重**（3）			
锦鲤须 ✦	2800 z	【DEX + WLP】	【HR + 12】物理
双手武器 • 近战 • 你免疫**暗属性**和**光属性**伤害			

稀有重型武器范例

武器	花费	命中	伤害
	大砍刀 ✦	350 z	【MIG + MIG】+1	【HR + 14】物理
	双手武器 • 近战 • 无特性			
	工匠之锤	450 z	【INS + MIG】	【HR + 6】物理
	单手武器 • 近战 • 对**构装体**额外造成5点伤害			
	贝奥武夫 ✦	550 z	【MIG + MIG】	【HR + 10】物理
	单手武器 • 近战 • 对**魔兽**额外造成5点伤害			
	野兽之腹 ✦	650 z	【MIG + MIG】	【HR + 14】毒
	双手武器 • 近战 • 对**类人生物**额外造成5点伤害			
	森林短斧 ✦	750 z	【MIG + MIG】	【HR + 10】物理
	单手武器 • 近战 • 对**野兽**和**植物**额外造成5点伤害			
	金刚锤 ✦	1050 z	【MIG + MIG】	【HR + 14】物理
	双手武器 • 近战 • 你的物防+1			
	灵气锤 ✦	1350 z	【MIG + MIG】	【HR + 14】光
	双手武器 • 近战 • 这把武器的攻击具有**多重**（2）			
	重力锤 ✦	1850 z	【MIG + MIG】	【HR + 14】土
	双手武器 • 近战 • 每个此武器击中的目标都会进入**缓慢**状态。			
	雷神之锤 ✦	1850 z	【MIG + MIG】	【HR + 10】电
	单手武器 • 近战 • 每个此武器击中的目标都会进入**眩晕**状态。			
	龙翼 ✦	2050 z	【MIG + MIG】	【HR + 18】火
	双手武器 • 近战 • 你免疫**火属性**伤害			
	掠夺之魂 ✦	2550 z	【MIG + MIG】	【HR + 18】暗
	双手武器 • 近战 • 每个此武器击中的目标都会进入**愤怒**状态。			
	寒冬巨像 ✦	2550 z	【MIG + MIG】	【HR + 18】冰
	双手武器 • 近战 • 你的物防和魔防+1			

稀有矛类武器范例

武器	花费	命中	伤害
龙之舌 ✦	500 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 12】火
双手武器 • 近战 • 使用这把武器攻击时对抗目标的魔防			
驽骅难得 ✦	500 z	【DEX + MIG】	【HR + 8】物理
单手武器 • 近战 • 你每有1个状态效果，额外造成1点伤害			
蛇矛 ✦	800 z	【DEX + MIG】	【HR + 16】物理
双手武器 • 近战 • 这把武器造成的伤害无视抗性			
斧枪 ✦	1000 z	【DEX + MIG】	【HR + 12】物理
双手武器 • 近战 • 你的物防+1			
独角鲸 ✦	1200 z	【DEX + MIG】	【HR + 12】冰
单手武器 • 近战 • 你对**冰属性**伤害拥有抗性			
勇敢战刃 ✦	1300 z	【MIG + WLP】	【HR + 12】土
双手武器 • 近战 • 当你至少拥有3个有关**忠诚**或**喜爱**的**羁绊**时，你的物防和魔防+1			
摩瑞甘 ✦	1400 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 12】暗
双手武器 • 近战 • 当你使用这把武器击中一个或更多生物时，你获得10点MP			
迦耶伯格 ✦	1800 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 12】物理
双手武器 • 近战 • 当你使用这把武器进行命中检定**大成功**时，你可以消耗产生的**机会**造成10点额外伤害。			
朗基努斯 ✦	2000 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 16】物理
双手武器 • 近战 • 每个此武器击中的目标都会进入**虚弱**状态。			
九齿钉耙 ✦	2500 z	【DEX + MIG】	【HR + 16】毒
双手武器 • 近战 • 你吸收**毒属性**伤害。			
永恒之枪 ✦	3000 z	【DEX + MIG】	【HR + 16】光
双手武器 • 近战 • 你免疫**火属性**和**冰属性**伤害。			

稀有剑类武器范例

武器	花费	命中	伤害
双手大剑 ✦	400 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 14】物理
双手武器 • 近战 • 无特性			
落雨 ✦	450 z	【DEX + DEX】+1	【HR + 10】冰
双手武器 • 近战 • 使用这把武器攻击时对抗目标的魔防			
焰形大剑 ✦	500 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 10】火
单手武器 • 近战 • 无特性			
雅刃 ✦	700 z	【DEX + INS】+1	【HR + 6】物理
单手武器 • 近战 • 你免疫**愤怒**状态			
欢悦之剑 ✦	900 z	【MIG + WLP】+1	【HR + 10】物理
单手武器 • 近战 • 你免疫**动摇**状态			
死亡之刃 ✦	1000 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 6】暗
单手武器 • 近战 • 如果你在**危机**状态则额外造成5点伤害			
枪刃 ✦	1000 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 10】物理
双手武器 • 近战 • 这把武器能以飞行生物为目标。			
防御短刀 ✦	1000 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 6】物理
单手武器 • 近战 • 你的物防+1			
力藏 ✦	1200 z	【DEX + INS】+1	【HR + 10】物理
双手武器 • 近战 • 你每精通一个**职业**额外造成2点伤害。			
血肉吞噬者 ✦	1300 z	【MIG + MIG】	【HR + 10】毒
单手武器 • 近战 • 对**虚弱**状态的目标额外造成5点伤害。			
草薙 ✦	1500 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 14】风
双手武器 • 近战 • 这把武器的攻击具有**多重（2）**			
湖中剑 ✦	2300 z	【MIG + WLP】+1	【HR + 10】光
双手武器 • 近战 • 你免疫所有状态效果			

稀有投掷武器范例

武器		花费	命中	伤害
	新月之弧	350 z	【DEX + INS】	【HR + 4】光
	单手武器 • 远程 • 使用这把武器攻击时对抗目标的魔防			
	陨星	350 z	【DEX + INS】+1	【HR + 4】火
	单手武器 • 远程 • 无特性			
	投掷斧	350 z	【DEX + MIG】	【HR + 8】物理
	单手武器 • 远程 • 无特性			
	回旋镖	750 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 4】物理
	单手武器 • 远程 • 对**野兽**和**魔兽**额外造成5点伤害			
	风舞者	850 z	【DEX + WLP】	【HR + 8】风
	单手武器 • 远程 • 这把武器造成的伤害无视抗性			
	飞针	950 z	【DEX + INS】+1	【HR + 8】物理
	单手武器 • 远程 • 你免疫**中毒**状态			
	蓝色风轮	950 z	【DEX + INS】	【HR + 4】冰
	单手武器 • 远程 • 你对**冰属性**伤害拥有抗性			
	老妪之针	1050 z	【DEX + INS】+1	【HR + 4】土
	单手武器 • 远程 • 你对**暗属性**伤害拥有抗性			
	圆月轮	1250 z	【DEX + MIG】+1	【HR + 4】物理
	单手武器 • 远程 • 这把武器的攻击具有**多重**（2）			
	金刚杵	2050 z	【DEX + WLP】+1	【HR + 8】电
	单手武器 • 远程 • 每个此武器击中的目标都会进入**动摇**状态。			
	黑暗轨迹	2250 z	【DEX + INS】	【HR + 4】暗
	单手武器 • 远程 • 你的物防和魔防+1			
	蜂巢飞镖	2300 z	【DEX + DEX】	【HR + 4】毒
	单手武器 • 远程 • 每个此武器击中的目标都会进入**中毒**状态。			

设计稀有防具和盾牌

制造一件稀有的防具或盾牌要简单得多。选择一件基础物品作为基底（参见132~133页），并为其添加一个特性，这将使其价格增加一个特定数额，如下表所示。

再一次，请自由地为稀有防具和盾牌想出新的和独特的特殊能力，以这些作为参考。

特性	花费	效果
防御类特性		
反状态	+500 z	你对一种状态效果免疫
抗性	+700 z	你获得对一种伤害类型（非**物理**）的抗性
双重抗性	+1000 z	你获得对两种伤害类型（非**物理**）的抗性
破剑者	+1000 z	你获得对**物理**伤害的抗性
免疫	+1500 z	你对一种伤害类型（非**物理**伤害）免疫
完美健康	+2000 z	你对所有状态效果免疫
附魔类特性		
先攻提高	+500 z	你的先攻获得+4加值
命中提高	+1000 z	你的命中检定获得+1加值
魔法提高	+1000 z	你的施法检定获得+1加值
生命力强化	+1000 z	当你恢复HP时，你会额外恢复5点HP
愈合力强化	+1500 z	你所施展的具有恢复HP效果的咒语，将额外恢复5点HP
咒语强化	+2000 z	你施展的咒语会造成额外5点伤害
武具强化	+2000 z	你使用（创造时选择一个：**近战**，**远程**）武器时，会造成额外5点伤害

稀有防具范例

道具	花费	物防	魔防	先攻
黏液夹克	600 z	**DEX die +1**	**INS die +1**	**-1**
你免疫**中毒**状态。				
狐狸服	650 z	**DEX die +1**	**INS die +1**	**-**
你免疫**缓慢**状态。				
暗影服	650 z	**DEX die +1**	**INS die +1**	**+4**
你的先攻修正值+4（已经写在上方了）				
亡命之徒外套	750 z	**DEX die +1**	**INS die +1**	**-1**
当你使用**连续射击**技能时 (参见神射手职业**205**页), MP消耗减半				
管家制服	800 z	**DEX die +1**	**INS die +2**	**-2**
当你使用IP创造的**药水**或者**魔法球**能回复HP时，额外回复5点HP				
女仆制服	800 z	**DEX die +1**	**INS die +2**	**-2**
当你使用IP创造的药水或者魔法球能回复MP时，额外回复5点MP				
强盗夹克	900 z	**DEX die +1**	**INS die +1**	**-1**
你使用**匕首**类武器进行命中检定时获得+1加值				
水晶板甲 ✦	900 z	**11**	**INS die**	**-3**
你对**暗属性**伤害具有抗性				
女武神之翼 ✦	900 z	**11**	**INS die +1**	**-3**
当你施放**飞天打击**咒语时(参见元素师职业189页), MP消耗减半				
英雄铠甲 ✦	1000 z	**12**	**INS die**	**-4**
以你为目标进行攻击或施放攻击性咒语（⚡）时命中检定或施法检定**大成功**不会产生**机会**。（多目标只要包含你也一样）				

道具	花费	物防	魔防	先攻
黑带	1000 z	**DEX die**	**INS die**	-
你使用**格斗**类武器时额外造成5点伤害				
冥想长袍	1000 z	**DEX die +1**	**INS die +2**	**-2**
无论何时只要你回复MP, 你额外回复5点MP				
大法师长袍	1200 z	**DEX die +1**	**INS die +2**	**-2**
你的施法检定+1				
自律装甲服 ✦	1250 z	**11**	**INS die +1**	**-3**
你免疫**土属性**和**毒属性**伤害，但对**电属性**伤害具有弱点。				
金刚铠甲 ✦	1300 z	**12**	**INS die**	**-4**
你对**物理**伤害具有抗性				
激昂铠甲 ✦	1300 z	**12**	**INS die**	**-4**
你的命中检定+1				
恶魔铠甲 ✦	1500 z	**12**	**INS die**	**-4**
当你被一个生物用**近战**武器**击中**时，你对他造成5点**火属性**伤害。（在敌方攻击结算后再计算该伤害）				
生化板甲 ✦	1700 z	**11**	**INS die**	**-3**
你免疫**毒属性**伤害				
纯白外衣	1700 z	**DEX die +1**	**INS die +2**	**-2**
你施放的效果为回复HP的咒语都将额外回复5点HP				
奶奶的背心	2000 z	**DEX die**	**INS die +2**	**-1**
只要你装备着这件防具，你的WLP骰尺寸提升一阶（最大d12）				
纯黑外衣	2200 z	**DEX die +1**	**INS die +2**	**-2**
你施放的咒语额外造成5点伤害				
纯红外衣	2500 z	**DEX die**	**INS die +2**	**-1**
你装备这件防具时，自动满足所有需要装备**奥术**类武器的技能释放条件。				

稀有盾牌范例

道具	花费	物防	魔防	先攻
电之盾	800 z	+2	-	-
你对**电属性**伤害拥有抗性				
冰之盾	800 z	+2	-	-
你对**冰属性**伤害拥有抗性				
毒之盾	800 z	+2	-	-
你对**毒属性**伤害拥有抗性				
火之盾	800 z	+2	-	-
你对**火属性**伤害拥有抗性				
光之盾	800 z	+2	-	-
你对**光属性**伤害拥有抗性				
土之盾	800 z	+2	-	-
你对**土属性**伤害拥有抗性				
暗之盾	800 z	+2	-	-
你对**暗属性**伤害拥有抗性				
风之盾	800 z	+2	-	-
你对**风属性**伤害拥有抗性				
恶魔之盾 ✦	950 z	+2	+2	-
当一个生物对你造成伤害时，如果你处于**危机**状态，你可以让他进入**动摇**状态。				
春之盾 ✦	1150 z	+2	+2	-
无论何时你回复HP都会额外回复5点。				
炽天使之盾 ✦	2050 z	+2	+2	-
只要你处于**危机**状态，你免疫所有状态效果				
金刚盾✦	2500 z	+3	+3	-
你的物防和魔防+1（已经写在上方了）				

设计稀有饰品

当你创建一个饰品时，只需决定它将拥有哪种特性--你可以从下面的列表中挑选，或者想出一个看起来合适的。

该物品的价格由其特性决定。

在创建饰品时，可以尝试使用各种自定义效果，以反映物品的天性和起源。你会看到下面几页中的许多样本饰品都有独特的能力，而这些能力并没有出现在下面的表格中——这是因为最好的饰品应该能提供稍微古怪的好处或鼓励非传统的策略。

特性	花费	效果
防御类特性		
反状态	500 z	你对一种状态效果免疫
抗性	700 z	你获得对一种伤害类型（非**物理**）的抗性
护身符	800 z	你的魔防+1
壁垒	800 z	你的物防+1
双重抗性	1000 z	你获得对两种伤害类型（非**物理**）的抗性
破剑者	1000 z	你获得对**物理**伤害的抗性
免疫	1500 z	你对一种伤害类型（非**物理**伤害）免疫
全能盾	2000 z	你的物防和魔防都+1
完美健康	2000 z	你对所有状态效果免疫
附魔类特性		
伤害转换	300 z	你的武器、咒语、技能所造成的伤害全部转换为一个特定的伤害类型
先攻提高	500 z	如果你在一个冲突开始时装备着这个饰品，你的先攻获得+4加值

特性	花费	效果
附魔类特性（接上页）		
命中提高	1000 z	你的命中检定获得+1加值
魔法提高	1000 z	你的施法检定获得+1加值
生命力强化	1000 z	当你恢复HP时，你会额外恢复5点HP
愈合力强化	1500 z	你所施展的具有恢复HP效果的咒语，将额外恢复5点HP
咒语强化	2000 z	你施展的咒语会造成额外5点伤害
武具强化	2000 z	你使用（创造时选择一个：**近战**，**远程**）武器时，会造成额外5点伤害

稀有饰品范例

饰品		花费
	探索者腰带 你的先攻修正值+4	500 z
	优雅手套 你免疫**眩晕**状态	500 z
	粗制手套 你免疫**虚弱**状态	500 z
	丝质手套 你免疫**缓慢**状态	500 z
	保暖手套 你免疫**动摇**状态	500 z
	菜鸟靴 当你骰出一个**大失败**，如果你拥有少于10点XP，你可以立刻获得**1点XP**。	600 z

饰品		花费
	般若面具	700 z
	你对处于**动摇**状态的生物造成的伤害无视抗性	
	琥珀吊坠	700 z
	你对**土属性**伤害拥有抗性	
	紫水晶吊坠	700 z
	你对**暗属性**伤害拥有抗性	
	钻石吊坠	700 z
	你对**光属性**伤害拥有抗性	
	翡翠吊坠	700 z
	你对**毒属性**伤害拥有抗性	
	蛋白石吊坠	700 z
	你对**风属性**伤害拥有抗性	
	红宝石吊坠	700 z
	你对**火属性**伤害拥有抗性	
	蓝宝石吊坠	700 z
	你对**冰属性**伤害拥有抗性	
	黄玉吊坠	700 z
	你对**电属性**伤害拥有抗性	
	术士之戒	800 z
	你的魔防+1	
	流浪者之靴	900 z
	当你的团队在旅行时产生一个**发现**，你可以立刻获得1点物语点。	
	红缨头盔	1000 z
	你的命中检定+1	

饰品		花费
	绯红手套	1000 z
	当你的攻击具有**多重**属性时，你的命中检定+2	
	尖顶黄帽	1000 z
	你的魔防+1	
	雄狮戒指	1500 z
	你在使用WLP的对抗检定中获得+2加值	
	猫头鹰戒指	1500 z
	你在使用INS的对抗检定中获得+2加值	
	学生之戒	1500 z
	只要你有至少两个**赞赏羁绊**，你的物防和魔防+1	
	传说之戒	1500 z
	当你骰出**大成功**时，你可以消耗**机会**以获得1个物语点。	
	万能手套	2000 z
	你免疫所有状态效果	
	洋葱戒指	2000 z
	只要你装备着这个饰品，你每拥有一个不同的**职业**你就额外提高2点你的**HP上限**和**MP上限**。	
	冰霜之戒	2500 z
	你吸收**冰属性**伤害，但是对**火属性**伤害具有弱点	
	熔岩之戒	2500 z
	你吸收**火属性**伤害，但是对**冰属性**伤害具有弱点	
	蛋之戒	3000 z
	当你的HP降至0点，你可以选择使用本饰品以保留1点HP。如果你这么做，戒指就被损毁了。（花费2000z修复）	

神器

虽然稀有物品可以让你定制你的角色，但**神器**是你整个战役围绕展开的目标。它们不只是给你提供检定上的奖励、造成伤害或忽略状态效果的方法。不，神器是如此强大，以至于他们吸引了你世界中主要派别的注意。

神器不能被出售或购买，除非是以极其荒唐的价格出售——即使如此，也没有多少人愿意携带如此强大的物品。

你游戏中的神器

设计一件神器没有任何规则：它的神奇效果应该远远超过典型的咒语和魔法物品的效果，只受限于你作为GM认为合适的范畴。不用说，你不能每隔一段时间就弄出一个新的神器——每个故事弧最多只能出现一到两个。

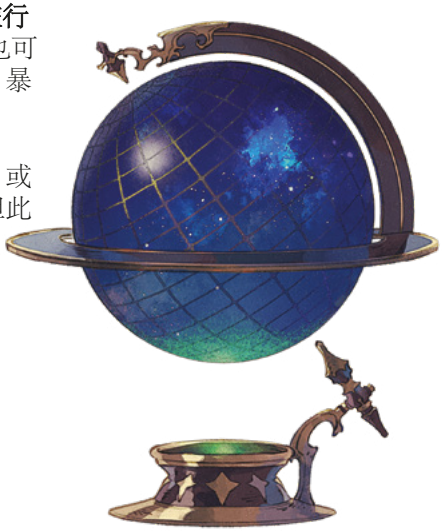
确保你的神器是游戏桌上正在进行的故事的重要元素，而不只是“超级强大的魔法玩具”。

天文望远镜

一个满载群星与彩云的巨大地球仪。

任何将手放在这件强大神器上并凝视其中漩涡能量的人都可以在**1个旅行日**的范围内操纵昼夜循环；他们也可能改变同一地区的天气状况（风、暴风雪、雪、云等等）。

这些功能相当于熵系（昼夜转换）或元素（天气改变）的仪式魔法，但此神器不消耗MP，且使用者不需要掌握任何上述魔法学派。



黑血

一个装满了油腻黑色粘稠物质的大瓶子

据说这种液体是从地底深处被污染的泉水中采集的。喝下它的人会获得一种奇特的能力：当他们被杀死时，他们的灵魂不会回到弥漫世界的灵魂之流中。相反，他们将保留自己的良知，并继续束缚于生者之地。

为什么有人会选择这样的命运仍然是个谜，然而……

死亡泽尼特

它看上去就是一枚古老的金币，背面印有头骨。

这枚不起眼的金币很容易丢失或放错地方，看起来年代久远。许多看到反面闪闪发亮的头骨的人会嘲笑它，认为这是铸币匠的恶作剧，但老水手们会劝他们让这东西沉入海底：一个古老的传说讲述了一种坚不可摧的金币，它的持有者可以用自己的灵魂为代价命令一群幽灵般的海盗……

最后的羽毛

这美丽的羽毛闪耀着彩虹般的色彩。

无数学者争论过这种有前臂大小的羽毛的性质和起源，但无人找到答案。只有两件事是确定的：它是同类中的最后一个，而且有几个传说表明它可以被压成一种轻质粉末，可以使最近死亡的生物复活。

直到现在，还没有人鼓起勇气去验证这个传说，尤其是因为这意味着要毁掉这根羽毛。

思想之盔

这顶头盔由未知野兽的头骨制成，出奇地轻。

佩戴此神器的人可以毫不费力地感知周围人的表面思想和情绪。通过集中他们的注意力并使用一个动作，佩戴者可以读取特定生物的思想。在使用这件神器的可怕力量时，目标只会在他们的头骨底部感到微弱的刺痛感，而不知道他们的思想正在被读取。

浮空大陆权杖

由类黄铜金属制成的前臂大小的法杖。

这个强大的神器来自一个失落的技术时代。它的核心主体由一种几乎坚不可摧且极其轻盈的金属制成，这种金属被称为山铜，包裹着一颗由晶化的大地之灵形成的宝石。当放置在一个被称为“山铜环”的结构的中心时，该结构的性质和构造尚不为人所知，该杆可能会从地面上举起整个陆地并使它们漂浮和移动。

断魂

超锋利的边缘闪烁着不祥的光芒……

这件神器类似于一把破碎的巨剑的下半部分，在实际战斗中几乎毫无用处：它真正的力量在别处。 如果执行正确的姿势和行动顺序，持有者可以隔离灵魂流中存在的单个意识并将其从流中切断。 这是一种极其有效的仪式效果，如果这个灵魂属于最近去世的人，如果他们的性格特别坚强，或者如果断魂的持有者与他们有深厚的个人联系，那么这会更容易。根据检定结果，灵魂可能只是暂时被切断，也可能无法回归魂流，注定逐渐消失在大家的记忆之中或陷入永恒的折磨。

门之书

一本厚重的魔法书。 有时，封面上那只猩红的眼睛似乎会动……

这本看起来很古老的书籍的书页上充满了难以理解的乱码和令人不安的图片，描绘了梦魇般的生物对天空的崇拜。

如果沐浴在满月的光辉中，书页上的墨水将开始发出淡红色调，并从书页中升起，扭曲成一张怪异的卷须网络，撕裂现实。

这件神器打开了一条通向宇宙的道路，这条道路将在黎明时关闭。

传声碎片

一块拳头大小的玻璃状水晶碎片。

据说，持有此水晶碎片的人可以听到能为自己带来权力、财富和繁荣的智慧之声。有些人认为这些声音属于被遗忘的神灵的万神殿；其他人声称他们是生活在过去时代（亦或是存在于未来！）的明智与慷慨之人的声音。

不过，这声音只有握着这件神器的人才能听到……也就是说，其他人就不得不相信他们的诚意了。

荒野之杖

一根手指长的细小木杖，饰有翡翠树叶。

这件珍贵的神器太小太脆弱，无法用作武器，却能让人变成动物。持有者可以使用一个动作将自愿的生物（包括他们自己）变成小型野兽——例如猫、鱼、鸟、小狗或松鼠。

人携带的任何东西都会成为动物形态的一部分；在变身后，他们不能说话、战斗或使用魔法。然而，魔杖本身永远不能成为变形后角色装备的一部分……如果你用它把自己变成动物，你就必须用嘴、喙或爪子来携带这件神器！

任何挥舞或携带魔杖的人都可以使用一个动作来逆转生物的转变——如果神器丢失或被盗，转变只能由强大的施法者逆转（**嵌合学派仪式**，**强效力**）。

风之鳞

这个半透明的金色鳞片大约和人手一样宽。

目前还不清楚是哪种生物脱落了这种美丽的鳞片——但不管它是什么，它一定是大自然的真正奇迹。只要鳞片与他们的皮肤保持接触，任何佩戴此神器的人都会获得随意飞行和漂浮的能力。有人说，长时间接触这件神器可能会永久改变持有者的生理机能，逐渐将他们变成……谁知道呢。

战斗设计

作为GM，你的角色是创造挑战PC的战斗，并丰富故事。本章节将为你提供各种工具。但首先，有几个重要的要点你应该记住：

◆ **有意义的战斗：**当双方发生冲突并诉诸于暴力以实现其目标时，就会发生战斗。战斗应该是有意义的，它们应该建立在故事中已发生的事情之上，增加新的有趣的人物或情节元素，并以某种重要方式推动事情的发展。

◆ **人，而不是数字：**角色不仅仅是一堆战斗数据。他们有情感、有个性、有自己的生活和目标——当他们战斗时，他们这样做是有原因的。即使是那些不是你故事的重点的人物，也应该被视为不只是一次性的、不露面的棋子。

◆ **一加一大于二：**各种因素能可以改变战力的大小——当然PC也能采用类似的战术。例如，两个怪物之间的特殊协同作用。一旦你加入了环境要素、随机的骰子和偶尔使用的仪式魔法，你就会发现没有办法预知战斗的结果——当然，这是正常的。

对GM重要的，**并不是要“控制所有事”**，而是对意外情况做出反应的能力。战斗就像这样——有时，事情会变得很奇怪，或者英雄们会把他们的敌人爆杀。不要太过紧张。

◆ **平衡：**虽然后面几页的建议是为了建立一个有点平衡的挑战，但请记住，偶尔进行一次简单的战斗，或者一场超难的BOSS战，都没有什么不妥。只是不要让这些成为常态，否则它们就会失去其魅力。

更重要的是，要尊重玩家的期望和你在团前聚会（147页）上讨论的内容，并根据你们商定的挑战和复杂性来设计战斗。

◆ **慢慢来：**当英雄们决定与一个你还没有准备好任何战斗数据的敌人作战时，完全可以暂停游戏，慢慢地设计这些生物。后文的《设计NPC》章节（302页）是专门设计来使这一过程尽可能地顺利和快速，一旦你熟悉了这些规则，创建新的对手将只需几分钟时间。

当然，你总能直接使用**《怪物图鉴》**。

战斗数量

在**最终物语**里，战斗往往会对人物的资源造成严重消耗。平均来说，一组玩家角色在需要休息或IP充能之前可以面对以下任何一种情况：

- 三场**简单**战斗
- 两场**中等**战斗，或是一场**中等**战斗和一场**简单**战斗
- 一场**困难**战斗

战斗难度的定义参见后文。

团队等级和敌人等级

当设计一场战斗时，你应该首先考虑哪些PC会出现，并计算他们的**团队等级**。

团队等级等于将参加战斗的PC中最高的**角色等级**。例如，一个团队包括两个10级的PC和一个12级的PC，将有12级的团队等级。

由于一个角色处理和承受伤害的能力通常会随着他们的等级而增加，所以团队等级可以让你衡量敌人带来的危险，无论你是在怪物图鉴中找到它们还是自己创造它们。

如果敌人等级是...	那么他会...
低于团队等级	过弱
不超过团队等级5级	带来一场不太难的战斗
不超过团队等级10级	带来一场有挑战性的战斗
高于团队等级10级	过强

《怪物图鉴》(参见319页)中的生物简介是以五级为单位组织的，这将为你的战斗提供一个良好的可选范围。

生物级别

最终物语中的敌人可能是**小兵**、**精英**或**冠名**。

小兵

一个**小兵**级别的敌人大致上与同级的PC相当。**怪物图鉴**里的生物大都是**小兵**——例如，一个15级的仙人掌怪（348页）的实力大约相当于一个15级的PC。

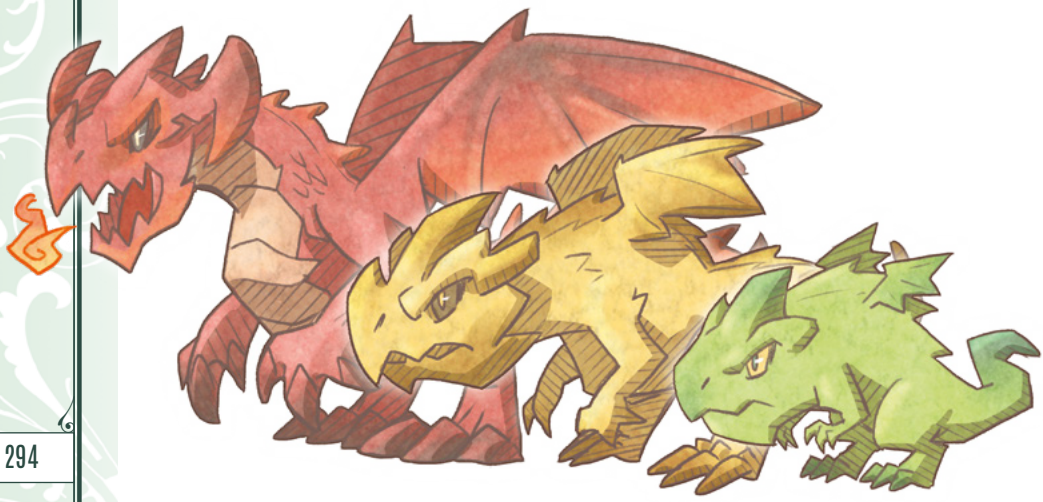
遵从302页规则创造的生物也是**小兵**。

基本的原则是，当你组织一场战斗时，你应该基于以下准则加入一定数量的小兵敌人：

难度	小兵数量
简单	等于PC人数-1
中等	等于PC人数
困难	等于PC人数+1

如果PC由一些有帮助的NPC陪同，并且他们在冲突期间有自己的完整回合，那么这些盟友中的每个人都被算作一个额外的玩家角色。

为了使事情更加有趣，小兵可以被强化为**精英**和**冠名**。



创造精英

一个**精英**生物算作两个相同等级的**小兵**。

如果你想把一个小兵变成一个精英，请按以下方法操作：

- **HP**：将该生物的最大HP翻倍。
- **技能**：该生物获得**一个**你选择的技能。这可以是一个**NPC技能**（见306页），也可以是来自于一个职业技能。
- **回合**：**在**冲突场景中，一个**精英**每轮可以进行两个回合。
- **先攻**：该生物的先攻修正值+2。

创造冠名

一个**冠名**生物算作特定数量个相同等级的**小兵**。

如果你想把一个**小兵**变成一个**冠名**，请按以下方法操作：

- **HP**：将该生物的最大HP乘以它取代的**小兵**的数量。
- **MP**：将该生物的MP翻倍。
- **技能**：该生物获得等于**取代的小兵数量**个你选择的技能。这些可以是**NPC技能**（306页），也可以是来自于职业的技能。
- **回合**：在冲突场景中，一个**冠名**每轮可以进行它取代的**小兵**数量个回合。
- **先攻**：该生物的先攻调整获得等于它取代的**小兵**数量的加值。

请记住，虽然**精英**和**冠名**可以在每一轮中进行多于一个回合，但他们仍需要遵守**交替进行回合**的原则，也就是说，如果至少有一个PC还没有行动，他们就不会进行连续的回合。

等级和级别

使用**等级**和**级别**作为“滑块”来调整一场战斗的挑战性。

例如：当设计一场涉及三个10级PC的战斗时，两个10级的**小兵**会使战斗非常容易。而一个20级的取代四个小兵的**冠名**将是有戏但特别具有挑战性的战斗。在这两个极端之间的任何东西都是公平的——与三个15级**小兵**的战斗是最“平均”的选择。

理想时长

在**最终物语**中，一场冲突最好能持续**三到四轮**。当你设计你的战斗时要记住这一点。

如果你想从伤害的角度考虑，这意味着平均而言，一次成功的敌方攻击所造成的伤害应相当于**普通PC的三分之一HP**。同样地，一次PC的攻击伤害应该相当于**一个普通小兵敌人的三分之一HP**。

伤害类型

在设计战斗时，要考虑玩家队伍可以获得哪些类型的伤害：

- 将具有不同弱点和抗性的对手结合起来。
- 赋予强大的对手以改变其弱点和抗性的能力。
- 如果一个生物有一个弱点，而小组中的两个或更多的角色可以利用这个弱点，那么就该通过增强他们的物防、魔防或HP来平衡。
- 如果一个生物有大量的HP（如**冠名**生物经常如此），给他们至少一个弱点，让PC可以利用这个弱点来发挥自己的优势。

让PC在战斗中不能简单地复读伤害最高的选项——那会让人很快感到厌烦。

信息和提示

即使英雄们面对的是一个强大的敌人，战斗的透明度也是无比重要的。作为GM，你的工作就是要清楚地传达以下内容：

- **危机：**如果一个敌人处于**危机**之中，一定要告诉玩家，并给出提示（如果这导致它获得新的能力或改变伤害类型）。
- **伤害亲和度：**如果一个生物受到伤害，告诉玩家对应的亲和度是什么——弱点、抗性、以及其他。如果玩家们使用了相同的伤害类型，但该生物的相性发生了变化，请再次通知他们。
- **攻击和能力的改变：**当一个生物使用的某个能力的效果在场景中发生了变化，要确保玩家知道。
- **“充能奥义”：**如果一个敌人要使用一个强大的攻击——就是PC应该执行保护的那种！你应该在那一轮开始时描述敌人正在充能，并在稍后才释放攻击，这样大家就可以为它做准备。

始终让玩家队伍做出明智的战术选择。

随机目标

这是**最终物语**中选择目标的默认方法，它将你从选择敌人攻击目标的责任中解放出来。只需给玩家角色一方的每个成员分配一个号码，然后通过掷骰子来决定攻击、咒语和技能的目标。

集群

如果PC发现自己总是在与大量相同的生物战斗，而你又想让他们感到自己的强大，那么就把所有这些生物当作一个单一的**集群**。

集群的例子可以是一群流着口水的僵尸，一团致命的昆虫，或甚至是一整队训练有素的魔法炮手。

如果你想把一个生物变成一个集群，就直接做吧——在机制上，这个生物并不会有什么区别，它只是在场景的叙述中被“描述”为众多小生物的合集。

障碍和噱头

你可以通过加入以下内容为你的战斗增加额外的复杂性：

- **保卫者：**有些生物可能会完全保护盟友不受攻击，角色必须击败这些保卫者，或者想办法避开它们（可能是通过某种形式的命刻，一般有八到十个刻度）。

- **有限的选择：**有些对手可能只会被特定的行动影响，直到英雄们设法以某种方式改变局势。

- **噱头：**有些战斗可能要求角色按照一定的顺序进行操作或使用特定的伤害类型，来使敌人最强大的攻击失效。例如，如果一个魔像在给它的元素光束充能时被电伤害击中，他可能无法释放它的光束。

- **波次：**这是电子游戏中的常见情况。每个波次由约三到五个敌人构成，打败一个波次会导致下一个波次的到来，这会将战斗变成一场消耗战。如果你想让PC更轻松，可以在每个波次之间给他们一个回合来重新组织和恢复。

- **增援：**你可以在每轮结束时让新的敌人加入战斗。这些敌人应该有简单的攻击，并且相对容易被打败。你应该建立一个限制，超过这个限制后，就不会有新的敌人加入到场景中来，直到现有敌人中的一部分被打败。

无论你选择哪种方案，你都应该设计战斗来挑战英雄们作为一个团队的能力：不要完全无力化他们的特定技能，而是要推动他们去尝试他们的角色能做什么，让他们尝试采用与过去不同的策略。

环境效果

任何战斗都可以通过增加环境效果而变得更加有趣。你应该试着在一两次聚会后引入这些效果，以便在尝试之前熟悉基本战斗规则。

下面是一些环境效应的例子；它们造成的伤害应该以《游戏规则-即兴伤害》的表格（参见93页）为基础。

元素光环

此效果赋予所有生物对某一特定类型的伤害的抗性或弱点（例如被诅咒的教堂赋予每个人对**光属性**伤害的抗性，或者海水区域赋予对**火属性**的抗性但易受**电属性**伤害）。

潜在的危险

这种效果在场景中增加了一个或多个危险；也许战斗地点被诅咒了，在每轮结束时造成不同的惩罚（如MP损失、状态效果、或直接的HP损失）。这就为战斗设置了一个计时器，并迫使英雄们为迅速击败敌人而承担风险。

陷阱和自然灾害

一个自然灾害或一个机械装置可能会在每轮结束时对某些生物造成伤害，或对任何执行特定行动的角色造成伤害。典型的例子有毒雾、闪电风暴、或魔法异常现象。

不稳定区域

战场可能对特定的行为做出反应，对所有参与者或随机选择的角色造成伤害。例如，爆炸性的木桶只要施放**火属性**咒语或进行**火属性**攻击就会引爆。

当你引入一个环境效果时，你应该让PC能够想办法使其失效或使其效果不利于他们的对手。这通常会需要通过**推进目标**动作来填充一个命刻。

BOSS战

对抗强大的BOSS可能是JRPG游戏中最具代表性的元素，而**最终物语**也从中获得了灵感。

挑战性

大多数BOSS战应该是**困难**的，因此涉及的**小兵**数量应等于PC人数加一，或任何等价的**小兵**、**精英**、**冠名**的组合。你总能选择一个单独的**冠名**来对抗英雄的队伍——这也许是一个巨大的生物，如龙或一个巨大的机器人。

终结点

任何值得被算作Boss的敌人都应该至少被视为一个次要反派，并得到终结点（见101页）。

多部位

这种类型的战斗总是效果很好：创建一个BOSS，其“主体”是一个**精英**或**冠名**，而其“四肢”是**小兵**。你还可以让主体花费一个终结点来再生被破坏的肢体。

例如：一个巨大的螃蟹敌人有一个中央身体（**冠名2**）和两个钳子（**小兵**）。对于由三名英雄组成的小队来说，这可以是一场有趣的战斗。

另一个很好的方法是让这些肢体以不同的方式与英雄们交战，其中有“防御性肢体”挡住了通往主体的道路，而“魔法肢体”则可以施展攻击性和防御性咒语。

回到前面的例子：巨大的右钳子有大量HP，可以使用守护者的**保护**技能（197页）。左边的钳子上镶嵌着珠宝，并能施放冰系和电系咒语。

多躯体BOSS的好处是，PC可以用不同的方式来进行战斗，并且在缓慢而确实地摧毁或阻挡不同的肢体以降低敌人的战力时，获得一种切实的进展感。

多阶段

你可能会设计一场BOSS战，在这场战斗中，主要敌人一旦被降低到HP ，就会转变为一个更强大的版本，成为一个全新的生物，其HP和MP点数完全恢复。

只有当所有阶段的HP都被降低到0时，这个生物才会"被打败"（从而在**逃跑**和**投降**之间做出选择）。

当你设计一场有多阶段的战斗时，第一个阶段应该更像是热身，一般来说是**中等**甚至是**简单**的难度，而“真正的”战斗应该在反派变身之后才开始。如果你想来一场终极的挑战，你可以建立一个三阶段的战斗，从简单到中等，然后以一场困难的战斗达到高潮！

如果你这样做，在一个阶段和另一个阶段之间，给英雄们一轮的自由行动来准备自己，可能是个好主意。

要注意，多阶段的战斗可能需要很长的时间——要有相应的计划，并确保你在聚会期间有足够的时间。

程序化

你可以给BOSS战安排一套**程序**：生物**以相同的顺序执行动作，一轮又一轮。**这个选项使战斗更容易管理，同时也使其感觉**非常**像电子游戏。
这并不适合每个人，但它可以成为一个有趣的解决方案来进行尝试。

做好准备

最后一个建议：由于制作一个有趣和具有挑战性的BOSS战可能需要半小时的工作，所以要**提前为你的反派和潜在的BOSS设计数值**。

更改一个已有的敌人，使其符合你的团队的水平，比在现场想出整个战斗要快得多。

设计NPC

在运行游戏的过程中，你有时会发现自己需要一个NPC，而这个NPC的数据是怪物图鉴中没有提供的。

当这种情况发生时，你有两个可能的选择：

◆ **重塑：**这个过程被称为“重塑”，包括使用一个适当等级的NPC，但简单地将其描述为不同的东西，并稍作修改。例如，如果你需要一条龙，但你的队伍只有9级，你就可以用一个**龙兽**（10级），并赋予它飞行的能力，因为这个怪物的其他部分已经很合适了。

◆ **从头开始：**另一个办法是建立你自己的NPC。这个过程通常需要10到15分钟，在高等级时可能会更长。

在本节中，你将学习如何从头开始建立一个**小兵级别**的NPC。请记住，虽然这个系统为你提供了明确的指导方针，但一个特定的NPC所带来的挑战会有**很大**的不同，这取决于PC角色的技能、装备和当前的资源。

1. 思考NPC在这个世界上的作用，并挑选四个**特质**来让它们独特：个性、需求、本能、甚至是天性中的一个特殊怪癖。与PC的**身份**、**主题**和**起源**一样，NPC的特质可以帮助你把他们描绘成一个立体的人。

   反派可以**触发**他们的特质来重骰检定（见46页）。

2. 选择NPC的**等级**，最少为5最大为60。

3. 选择NPC的物种：**野兽 / 构装体 / 恶魔 / 元素 / 魔兽 / 植物 / 不死生物 / 类人生物**。

   每个物种有着各自的特殊规则，参见下文。

4. 分配NPC的属性：

   ◆ **平均**（d8，d8，d8，d8）　◆ **标准**（d10，d8，d8，d6）

   ◆ **专精**（d10，d10，d6，d6）　◆ **超级专精**（d12，d8，d6，d6）

   当到达等级20、40、60时，NPC能选择一个属性骰尺寸提升一阶（最大为d12）.

5

NPC获得一定数量的**基础攻击**– 这可以是**近战 (🗡)** 或**远程 (🏹)**. 并遵循如下写法：

(攻击名) ◆ 【使用的属性】 ◆ 【HR+5】(类型) 伤害

命中检定的属性由你选择，如**【INS+WLP】**或**【MIG +MIG】**，你也能随意选择任何合适的伤害类型。

基础攻击也能被**技能**（见下）所调整；如果NPC能装备武器，那么这些武器也会被算入**基础攻击**中。

6

为NPC选择技能。每个NPC会根据其**物种**获得特定数量的免费起始技能，并额外再获得：

- 每10级，一个新技能
- 每额外获得1个弱点伤害类型，就获得一个新技能；对**物理**属性的弱点能提供**两个**新技能

这些技能可以是**NPC技能**（见306页）或来自角色职业的技能。

7

计算NPC的次要数据：

- **先攻**等于【基础DEX骰尺寸 + 基础INS骰尺寸】除以2，记住要应用由于防具造成的惩罚
- **最大HP**等于【2xNPC等级 + 5x基础MIG骰尺寸】
- **危机HP**等于NPC最大HP的一半
- **最大MP**等于【NPC的等级 + 5x基础WLP骰尺寸】
- **物防**等于【当前DEX骰尺寸】
- **魔防**等于【当前INS骰尺寸】

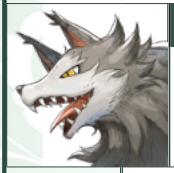
8

NPC在**命中检定**和**施法检定**上获得加值，等于**【等级/10（向下取整）】**

此外，所有**20级或更高等级**的NPC的攻击和咒语都会造成5点额外伤害；对于**40级或更高等级**的NPC，这个奖励会增加到10点；而60级的NPC的额外伤害增加到15。

NPC物种

NPC必须属于以下8个物种之一：

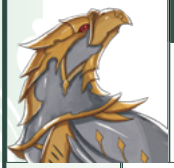


野兽 **起始技能4个**

野兽是具有动物智慧的野性生物。虽然它们的形状有时会被魔法扭曲，但它们一般不使用咒语。

例如：巨型老鼠、太阳熊、武士蚁

规则	**野兽**不能获得**使用装备**技能

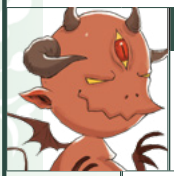


构装体 **起始技能2个**

构装体是由灵魂的力量激活的人造生物，通常由炼金术士、魔法师、科学家制作。

例如：石像鬼、魔像、魔导兵

规则	**构装体**免疫**毒属性**伤害，能抵抗**土属性**伤害，免疫**中毒**状态



恶魔 **起始技能3个**

恶魔是传说和信仰的化身。尽管拥有肉体，但他们并不是真正的生物，有些甚至会在被杀后转世。

例如：夜魔、魔鬼、小恶魔

规则	**恶魔**获得由你选择的2个伤害类型的抗性

元素 **起始技能2个**

元素是自然界伟大力量的有形表现。它们中的一些是有生命的，但许多是没有思想的。

例如：宁芙、凤凰、泰坦

规则	**元素**免疫**毒属性**伤害，免疫一个由你选择的伤害类型，免疫**中毒**状态

类人生物　起始技能3个

这是一个广泛的类别，是对智能生物的统称，它们往往倾向于生活在社区并依赖工具和设备。
例如：强盗、狗头人、兽人

规则　**类人生物**总是额外获得**使用装备**技能

魔兽　起始技能4个

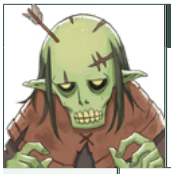
魔兽是一种魔法野兽，通常相当聪明，并具有超自然的力量。它们的特征往往很怪异。
例如：蛇龙、龙、拟态怪

规则　**魔兽**没有特殊规则

植物　起始技能3个

这些**植物**远不是典型的植被，由于变异或魔法的影响，它们已经进化为了危险的捕食者。
例如：爱劳娜、捆龙藤、树人

规则　**植物**免疫**眩晕、动摇、愤怒**状态，获得一个伤害类型的弱点：**从风/电/火/冰中选择一项**



不死生物　起始技能2个

不死生物可能是通过魔法复活的尸体或不安分的灵魂，无法平静地回到形成创造的灵魂之流中去。
例如：木乃伊、骷髅、僵尸

规则　**不死生物**免疫**暗属性**、**毒属性**伤害，免疫**中毒**状态，获得对**光属性**伤害的弱点。

此外，若有效果让**不死生物**恢复HP，那么效果的施放者可以选择对**不死生物**造成一半恢复数值的HP伤害作为替代。

NPC技能

下面是常见的NPC技能列表。我们鼓励你以这些技能为指导，创建你自己的自定义技能。

记住，在设计非玩家角色时，你的目标是要提供一场令人难忘的遭遇和有趣的挑战。牢记PC的长处和缺点，并确保在NPC的攻击和能力之间创造协同效应。

每个技能都可以多次获取，但标记为[**有限**]的技能除外。这就是说，我们鼓励你尽可能地选择不同的技能。

危机效应

只要他们处于**危机**状态，你的生物就会获得一个特殊的好处或能力。例如：

- 伤害类型亲和度改变。
- 造成的伤害忽略抗性（甚至是免疫）
- 一项或多项**攻击**，获得**多重** (2)

由于这个技能只有在生物已经受到严重伤害时才会激活，所以它的效果可以很强。

伤害吸收

选择NPC已经拥有抵抗或免疫的一种伤害类型：他们获得对所选伤害类型的吸收。

这个技能非常适合**元素**生物，它们在受到符合其元素的攻击时可能会变得更加强大，但一般来说，应该伴随着一到两个能让聪明的PC利用的弱点。

伤害免疫

选择NPC没有弱点的一种伤害类型：他们获得对所选伤害类型的免疫。在使一个生物对**物理**伤害免疫时要小心，因为它是早期等级中最常见的伤害类型。

伤害抗性

选择两种伤害类型：他们获得对所选伤害类型的抗性。如果你选择了NPC具有弱点的属性，那他们不会因此得到抗性，而是移除对应属性的弱点。

最后一击 [有限]

当降低到0HP时，NPC可以立即执行某种特殊动作或攻击。自毁的机器人和自爆的火**元素**是常见的经典设计。你可以对这个技能进行一些自由发挥，使其具有强大的力量，但同时也会威胁NPC盟友。

如果这个技能造成伤害，应该是**小伤害**（见v页）。

飞行 [有限]

NPC具有飞行或漂浮的能力。除了明显的機動性優勢外，你NPC的近战攻击能以飞行生物为目标，而且你的NPC不能被作为近战攻击的目标，除非攻击者正在飞行或有允许接触到飞行目标的方法。

如果NPC受到了弱点伤害类型的伤害，他们会立即被迫降落并失去该技能的好处，直到该轮结束，届时他们将自动恢复飞行。PC也可以通过花费一个**机会**来迫使NPC降落。

只要处于**危机**，该NPC就会失去这个技能所赋予的所有好处。

伤害强化

选择NPC的一项**攻击**或**咒语**：它现在造成5点额外伤害。如果你多次获得此技能，你必须始终将其应用于不同的伤害来源。

在使用此技能来增加**多重**攻击的伤害时要小心。

防御强化

选择一个选项：

- 你的NPC获得+2的物防加值和+1的魔防加值
- 你的NPC获得+1的物防加值和+2的魔防加值

该技能只能获得两次，其效果与装备和其他技能的效果相叠加。

生命强化

NPC的最大HP增加10点。

这个技能对于需要补偿低防御或伤害弱点的生物来说是非常好的。

先攻强化 [有限]

NPC的先攻获得+4加值。

反应

你的NPC对一个特定的条件（例如敌人的攻击未命中，或者被攻击性咒语击中）做出反应。例如：

- 在被近战**攻击**未命中后，进行攻击
- 被攻击性咒语击中时造成**小伤害**
- 受伤时恢复一些MP

特殊攻击

选择NPC的一项**攻击**，并添加一个特殊效果。例如：

- 攻击获得**多重 (2)**
- 攻击对抗魔防而不是物防
- 目标遭受一个状态效果
- 目标被困住、吞噬或捕获。挣脱可能需要推进一个刻度不一的命刻——一般是四到六格
- 攻击对遭受状态效果的目标造成更多伤害
- 该攻击允许你的NPC恢复相当于它造成的HP损失的一半数值的HP
- 如果目标有**眩晕或动摇**状态，NPC会控制目标的下一个动作
- 如果目标有**缓慢或虚弱**状态，攻击会使他们石化
- 攻击会阻止目标在下一回合执行某个特定的动作
- 攻击给予你的生物某种加值，持续到他们的下一个回合

有些效果比其他效果要强大得多，当你为这个技能选择一个效果时，将其与**怪物图鉴**中其他类似等级的生物进行比较，也要考虑到该攻击在这种特殊情况下的效果。

专精

选择一个选项：

- NPC在所有命中检定中获得+3加值
- NPC在所有施法检定中获得+3加值
- NPC在特定的情形的对抗检定中获得+3加值

这个技能最多可以获得三次，但不能用于同一类型的检定

施法者

选择一个选项：

- NPC学习一个咒语，并使他们的最大MP增加10点
- NPC学习两个咒语

NPC可以从职业中、或后文的《**NPC咒语**》中学习咒语。NPC施展的攻击性咒语(⚡)可以使用【**MIG+WLP**】或【**INS+WLP**】来进行检定

状态免疫

NPC会对你选择的任何两个状态效果免疫。

特殊行动

NPC能以使用**技能**动作，来产生一个独特的效果。例如：

- NPC的下一次攻击或施法将造成10点额外伤害
- NPC改变"姿态"，交换或改变他们的伤害**亲和度**
- NPC呼叫增援（这些敌人应该非常弱）

使用装备 [有限]

NPC获得一个**饰品**栏位、一个**防具**栏位、一个**主手**栏位、和一个**副手**栏位。**小兵**级别的敌人应该只装备基本物品；**精英**和**冠名**敌人则应该经常使用稀有物品。如果一个NPC失去了他们所装备的武器，任何与对应**攻击**相关的技能应该转移到他们的**徒手攻击**上。

NPC咒语

当你给NPC一个咒语时，给它重命名并调整它的效果以适应你的需要——大多数咒语已经定制完成，允许你在状态效果或伤害类型之间进行选择：你要在设计你的NPC时做出这个选择。

例如，你可以从下面的列表中给一个生物以“**诅咒之息**”，但选择**冰属性**伤害和**缓慢**状态，并将其更名为“**冰冻之矛**”。

咒语	MP	目标	持续时间
群体状态	20	特殊	瞬发
选择任意数量的可见生物：他们均承受一个状态效果（**从眩晕、动摇、缓慢、虚弱中选择一个**）			
吐息	5	一个生物	瞬发
目标受到【HR+10】点（**选择一个伤害类型**）的伤害			
诅咒	5	一个生物	瞬发
目标承受一个状态效果（**从眩晕、动摇、缓慢、虚弱中选择一个**）			
大诅咒	10	一个生物	瞬发
目标承受两个状态效果（**从眩晕、动摇、缓慢、虚弱中选择两个**）			
诅咒之息	10	一个生物	瞬发
目标承受【HR+15】点（选择一个伤害类型）的伤害，并且承受一个状态效果（**从眩晕、动摇、缓慢、虚弱中选择一个**）			
毁荡	30	特殊	瞬发
选择任意数量的可见生物：他们均承受30点（**选择一个伤害类型**）的伤害。你**每回合只能使用本咒语一次**。			

这个咒语应该只被**30级或更高**的**精英**或**冠名**级别生物获取，且这些生物只能在**每轮的最后一个回合**施放本咒语。

咒语	MP	目标	持续时间
舔舐伤口	5	自身	瞬发
你恢复20HP。若你为**20级或更高**，这个数值提升至30点；**40级或更高时**，提升至40；**60级或更高时**，提升至50			
生命偷取 ⚡	10	一个生物	瞬发
目标承受【HR+15】点（**选择一个伤害类型**）的伤害。这之后，你恢复等同于伤害量一半的HP。			
心灵偷取 ⚡	10	一个生物	瞬发
目标承受【HR+15】点（**选择一个伤害类型**）的伤害。这之后，你恢复等同于伤害量一半的MP。			
毒药 ⚡	10 × T	至多三个生物	瞬发
每个被命中的目标承受**中毒**状态。			
加速	20	一个生物	瞬发
目标立刻进行一次**自由攻击**，使用他装备着的武器（如果他是NPC，则能使用**基础攻击**）。			
狂暴 ⚡	10 × T	至多三个生物	瞬发
每个被命中的目标承受**愤怒**状态。			
护罩	10	自身	场景
直到场景结束为止，你获得对**物理**伤害的抗性。			
战吼	10 × T	至多三个生物	场景
直到场景结束为止，这些目标在命中检定上获得+1加值。			
弱化 ⚡	10	一个生物	场景
直到场景结束为止，目标从任何造成（**选择一个伤害类型**）的伤害来源中，额外承受5点伤害。			

BOSS设计范例

安吉拉，火焰法师

在今天的聚会中，小队正在调查一个神秘组织的踪迹，该组织一直在窃取稀有的魔法典籍，并收集“可疑的”成分。玩家角色成功地找到了该组织的一个藏身处，坐落在一个布满青苔的老瞭望塔的废墟中。不幸的是，他们寻找的过程中并不是很顺利，一个令人讨厌的惊喜在等待着他们：安吉拉，组织的创始成员之一，一个有能力的控火术士，她已经得知他们的到来，并将直接面对小队。

事情就这么发生了，GM要求每个人花几分钟的时间来想出一个合适的战斗方案。没有太多的时间，所以他们在创造一些有趣挑战的同时，会尽可能快地完成任务。

◆ 首先，GM会查看玩家角色的等级。其中两个是10级，一个是9级，另一个是11级。这意味着敌人的平均级别应该在10级到20级之间。

◆ 因为安吉拉在这种情况下是最大的威胁，所以她设置在20级是很正常的。她是一个**类人生物**，这意味着她可以装备物品并获得三个起始技能，她被设计为是**次要反派**，这意味着她可以获得**5个终结点**。

GM还计划让她成为**精英**或**冠名**，但现在她还是**小兵**。

◆ 安吉拉是一个有能力的法师，性格强烈，所以她被赋予了以下**特质**：雄心勃勃，傲慢，博学，无情。她很容易被激怒，不惜一切代价保护组织的利益，包括在别无选择的情况下销毁藏身之处的所有证据。

◆ 说到她的属性时，选择很简单：WLP d10，其他属性d8(通常她的一个属性应该是d6，但安吉拉是20级，可以提高她的一个属性一阶骰尺寸)

◆ 近身格斗不是安吉拉的强项，但GM考虑到她的**类人生物**优势，给她配备了**戒律权杖**(第270页)，这是一种罕见的武器，可以增强她的施法检定。GM决定给她另一个基本攻击类型，以展示她频繁使用火焰魔法；这将是一种**远程**攻击，命中公式为**【INS+WLP】**，造成**5点火属性**伤害。攻击被命名为“**火焰镖**”。

因为20级或更高等级的对手在攻击和咒语上造成5点额外伤害，安吉拉的法杖将造成总计**【HR+7】**点伤害，她的火焰镖将造成总计**【HR＋10】**点伤害，使她变得更加危险。

◆ 现在是有趣的部分：**技能**。由于安吉拉是20级，她的物种是**类人生物**，且她是个**小兵**，因此她初始将拥有五个技能。如果她成为**精英**或**冠名**，她会得到更多技能。

首先，安吉拉是一个法师，这需要注意。GM给了她**施法者**技能。当角色获得该技能时，他们可以学习两个咒语，或者学习一个咒语并将其最大MP增加10。GM给了两次施法者技能，这带给安吉拉三个咒语和些微MP增益。

但是应该选择哪些咒语呢？她是一个火焰术士和一个黑暗法师，所以她应该从元素系和熵系来找——**吸取活力**和**伊格尼斯之火**感觉很合适。当谈到她的第三个咒语时，GM选择了**照明烈焰**。我们的想法是，英雄们会感到安吉拉的威胁，这样的伤害咒语肯定会给他们留下深刻的印象。这三个咒语也会因为安吉拉升到20级而获得5点额外伤害。

已经有三个咒语可用，因此GM保持简单，给她加上了对**暗属性**和**火属性**伤害的**抗性**，然后获得2次**特殊攻击**，使她的“火焰镖”对抗目标的魔防而不是物防并造成**虚弱**状态。

◆ 因为她是20级，安吉拉在命中检定和施法检定上获得+2加成。GM把这些记了下来。

◆ 最后，安吉拉得到了一件**贤者长袍**作为物理保护，使她的**物防**提高到9，**魔防**提高到10。她的**先攻值**将是6，她的最大HP和MP都将等于80。

◆ 如果安吉拉是个**小兵**级别的对手，她肯定完蛋。但事实并非如此。英雄们在一个魔法实验室里面对她，所以她会有一些魔法盟友来支持她；因为时间不多，所以GM只能依靠一个已经出现在怪物图鉴中的生物：**奥术提灯**（第328页）。

因为他们不想让战斗过于势不可当，而且团队中有四个玩家角色，所以GM将安吉拉设为**精英**，并伴有两个奥术提灯(更名为“安吉拉的奥术提灯”)。

◆ 不幸的是，灯笼只有5级——有点太弱了。他们可以升到10级，或者GM可以做一些不同的事情。他们知道灯笼很容易被打爆，因为对物理伤害具有弱点，所以他们给安吉拉提供了大量的支持，然后在被击退后添加额外的效果。

他们取消了提灯的**法力转移**，取而代之的是**法力爆发**：当一个奥术提灯下降到0 HP时，它会在一波精神能量中破碎，并为在场的所有角色恢复10点MP，无论他们是朋友还是敌人。当这种情况发生时，一个新的灯笼将在每一轮结束时加入战斗(战斗中最多有三个灯笼)。

这创造了有趣的动态：玩家角色可以冒着被包围的风险将他们的行动集中在BOSS身上，或者清理一些小怪但逐渐恢复安吉拉的MP，让她有机会施放更多咒语。

◆ 最后，安吉拉成为一名**精英**；这意味着她每轮将得到两个回合，且将加倍她的最大生命值，并将获得额外技能，同时得到+2先攻值。

GM对现在的战斗很满意，但认为额外的技能应该反映出安吉拉的特质，结束英雄干涉的决心：当她第一次进入危机时，她将引导她的魔法试图摧毁实验室——这将由一个六部分的命刻表示，命名为“**尘归尘**”，它将在安吉拉的每个回合开始时自动增加1。玩家角色当然可以使用“**推进目标**”行动来逆转这个时钟，但保存隐藏地点中的证据的唯一方法是将时钟减少到0，**并**击败安吉拉或迫使她离开场景。

安吉拉

Lv 20 ◆ 类人生物

特质: 雄心勃勃，傲慢，博学，无情

DEX d8	INS d8	MIG d8	WLP d10	HP	160 ◆ 80	MP	80	Init. 8
DEF +1	M.DEF +2			RS		RS		

装备: 戒律权杖, 贤者长袍.

基础攻击

戒律权杖 ◆【INS + WLP】+2 ◆【HR + 7】**物理**伤害

火焰镖◆【INS + WLP +2】 ◆【HR + 10】**火属性**伤害且目标陷入**虚弱**
该攻击对抗目标魔防

咒语

吸取活力 ◆【INS + WLP +3】◆ 10 MP ◆ 一个生物 ◆ 瞬发.
目标受到【HR+15】点**暗属性**伤害且安吉拉回复相当于造成伤害数值一半的HP。

照明烈焰 ◆【INS + WLP】+3 ◆ 20 MP ◆ 一个生物 ◆ 瞬发.
目标受到【HR+30】点**火属性**伤害。该伤害无视抗性。

伊格尼斯之火 ◆【INS + WLP】+3 ◆ 10 × T MP ◆至多三个生物 ◆ 瞬发.
每个目标受到【HR+20】**火属性**伤害
机会: 每个目标陷入**动摇**状态。

安吉拉的奥术提灯

Lv 5 ◆ 构装体

特质: 发光, 有帮助的, 魔法的, 微型

DEX d8	INS d8	MIG d6	WLP d10	HP	40 ◆ 20	MP	55	Init. 8
DEF +1	M.DEF +2	VU			RS	RS	RS	IM

基础攻击

元素施放 ◆【DEX + INS】◆【HR + 5】伤害. 当安吉拉的奥术提灯执行此攻击，掷 d6 以确定伤害类型：1-2 **电属性**； 3-4 **火属性**； 5-6 **冰属性**。

特殊规则

构装体 ◆ 免疫**中毒**

法力爆发 ◆ 当HP降至0点时，安吉拉的奥术提灯将在一波魔法能量中爆炸。当此事发生时，场景中的所有其他生物都获得10点MP。

刺鲨

今天的聚会节奏相当缓慢：英雄们在一个港口花了一些时间，收集附近岛屿的信息，最终决定驶向银色巨石，这是一个从海洋深处升起的神秘构造，似乎连接着海洋和天空。他们进行了一次**旅行骰**——因为他们在海洋中央，所以是一个d10——结果是10。

这群人想要进行一场经典的“随机战斗”，所以GM决定想出一个危险的海上遭遇：某种巨大的怪物。有时候你就是想直接打一架。

◆ 有两个9级英雄，这意味着你需要小心——他们没有太多的动作和选项。看看图鉴的生物，刺鱼(第326页)吸引了GM的注意：它是10级的飞行鱼，这将使事情变得有趣，因为其中一个玩家角色是近战战士。

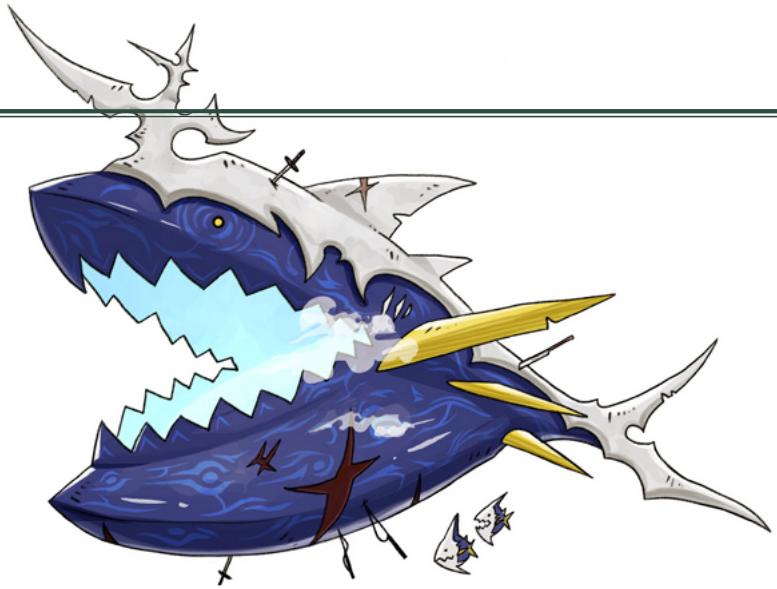
◆ 刺鱼的大部分能力都很好，但GM希望这是一场艰难的战斗(因此涉及的**小兵**等于玩家角色的数量加1)，并且该生物是**冠名**，它取代了三个小兵刺鱼——实际上，让我们称这个大家伙为刺鲨——因此他将获得额外的三个技能，一些属性将得到提升。

◆ 在属性方面，刺鲨的生命值将是普通刺鱼的三倍(总共150HP)，MP是正常的两倍，并将其先攻值提高3点。

◆ 最后，技能。GM想让这个生物用它较弱的攻击，**海洋喷射**来威胁玩家角色，所以他们考虑加上**特殊攻击**，直接给它**多重攻击(2)**似乎有点过分，所以他们选择了**危机效果**，让荆棘鲨在**危机**中获得**多重攻击(2)**。一个令人讨厌的意外打击，但可以控制。

GM决定让这个生物更特别一点。它是一条巨大的飞鱼，英雄们在海洋中间的一艘船上，所以它被赋予了一个**特殊动作**——它可以潜入水下，并对普通攻击免疫，直到它的下一个回合开始或直到它失去生命值。这个技能可能相当令人沮丧，但其中一个玩家角色是一个元素师，这肯定会在这里证明她的用处。她有一个**电属性**的咒语**雷霆**，她可以用它来迫使刺鲨离开水中回到船的甲板上。

最后，该生物被给予**冰属性伤害免疫**——我们希望玩家角色花一个回合**研究**这条大鱼，不要浪费任何宝贵的资源在冰霜攻击上！



刺鲨

Lv 10 ◆ 野兽

特质: 侵略性, 锋利, 快速, 皮糙肉厚.

DEX d10	INS d10	MIG d6	WLP d6	HP	150 ◆ 75	MP	80	Init. 17

DEF +0	M.DEF +0				VU	RS		RS	IM		RS

基础攻击

尖刺深潜 ◆【DEX + DEX】+1 ◆【HR + 10】**物理**伤害

海洋喷射 ◆【DEX + INS】+1 ◆【HR + 5】**冰属性**伤害且目标陷入**缓慢**

其他动作

深潜 ◆ 刺鲨潜入水下，不再成为**攻击**动作的目标（仍然可以对它使用咒语和其他效果）。此增益持续到刺鲨的下一个回合开始，或直到刺鲨失去任意数量的HP。

特殊规则

危机效果 ◆ 当刺鲨处于**危机**中，**海洋喷射**攻击获得**多重攻击（2）**

飞行 ◆ 由于刺鲨处于半空中，地面上的生物无法对其进行**近战**攻击（但是刺鲨可以无惩罚地**近战**攻击地面上的目标。）

如果刺鲨受到了弱点类型的伤害，它会立刻落在地上并暂时失去本技能的增益—刺鲨将在本轮结束时再次飞起。使用**机会**同样可以使刺鲨强制落地。

只要刺鲨处于**危机**中，刺鲨就会失去所有该技能的增益。

怪物图鉴

最后一章详细介绍了GM在游戏前20级设计对手时可能会用作参考的各种NPC，后续的扩展里会追加更多——同时，请务必试试**NPC设计规则**（第302页）并想出独特的对手！

物种与等级

本章针对每个 NPC 物种都设计了档案库，它们分别是：**野兽、构装体、恶魔、元素生物、类人生物、魔兽、植物和不死生物**。

在每个物种的档案库中，NPC根据其等级从最低到最高按五个等级递增列出——等级5、等级10、等级15、等级20 等等。

本章列出的所有 NPC都是**小兵**（不是**精英**或**冠军**）。

研究一位NPC

如果你想了解更多关于NPC的生物档案，请进行【INS + INS】开放检定——在冲突场景中，使用**研究**动作即可。

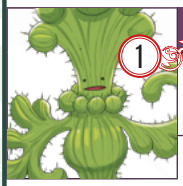
GM会揭示相应的信息量：

结果	你知道了...
10+	NPC的**级别**、**物种**，**最大HP**与**最大MP**。
13+	以上所有，追加**特质**、**属性**、**物防**、**魔防**、**伤害亲和度**。
16+	以上所有，追加**基础攻击**和**咒语**。

游戏管理员可以对特别常见或难以找到的生物应用**+2加值**或**-2减值**。一旦玩家执行了检定，这就是他们所知道的全部——同一种角色卡不能重复检定，不管玩家是否遇到具有相同档案的不同NPC。但是，玩家仍然可以研究该生物的不同方面（例如欲望和动机）；如果NPC改变了形象，也许是发生了本质转变或进入了二阶段，他们**可以再次被研究**。

如何阅读生物档案

您可以在下面看到怪物图鉴中的生物档案范例。下一页将解释如何引用这些数据；不同的生物其档案复杂程度也不同。



仙人掌兽 (1)

Lv 15 ◆ 植物

这些高耸的仙人掌大部分时间都在沙漠沙丘中矗立不动，但在夜间他们会变得更加活跃。

典型特质: 吓人，笨重，领土意识，对水敏感 (2)

(3) DEX d8	INS d6	MIG d12	WLP d6	HP 90 ◆ 45	MP 55	Init. 7

(4) DEF +0	M.DEF +0									
		RS			RS	RS	VII (5)	RS		

(6) **基础攻击**

针刺拥抱 ◆【MIG + MIG】+1 ◆【HR + 10】**物理**伤害

荆棘弹幕 ◆【DEX + MIG】+1 ◆【HR + 5】**物理**伤害

(7) **咒语**

水分流失 ◆【MIG + WLP】+1 ◆ 10 MP ◆ 一个生物 ◆ 瞬发

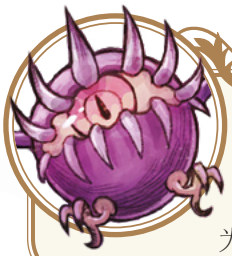
目标受到【HR+15】**毒属性**伤害。然后，仙人掌兽恢复相当于目标遭受的生命值损失一半的生命值。

(8) **其他动作**

仙人掌果汁 ◆ 仙人掌兽从**缓慢**和**虚弱**状态中恢复过来，并且使用**荆棘弹幕**发动一次**自由攻击**。

(9) **特殊规则**

植物 ◆ 仙人掌兽免疫**眩晕**，**愤怒**和**动摇**状态。



敌人的咒语

正如你在上面看到的，敌方咒语的描述里有时会引用施放它们的NPC的**名字**——比如上面范例里的“水分流失”。如果一个嵌合师学会了这样的咒语，将所有提及NPC名字的地方替换为典型职业咒语中的第二人称“你”。

1. 名称，等级 和 物种

在生物档案的最上方，你可以找到该生物的名称，等级（至少5级至多60级），以及他们的物种。

2. 描述 与 典型特质

每个档案都会写一段关于该生物的简短描述，接着附上几个该类型生物的典型**特质**（并不通用，存在特殊个体）。当GM描述这些生物的外形或者演绎他们的行动时总是应该将这些特质考虑进去——比如，一个**爱好和平**的生物更倾向于先倾听玩家的解释而不是实行什么**进攻性**的行为。

反派也可以使用终结点**触发特质**并重投骰子（见101页）。

3. 属性

这行内容提供了该生物的主要与次要数值：

- **灵巧度 (DEX)**, **洞察力(INS)**, **力量值 (MIG)** 和 **意志力 (WLP)** 的基础骰尺寸都列在其中。状态效果和不同的能力有可能短暂地影响这些骰尺寸。
- **HP** 展示了该生物的最大HP, 以及他们的**危机**值。
- **MP** 展示了该生物的最大MP。
- **Init.** 展示了该生物的**先攻值**。这个数据已经把相关的调整值都加上去了，比如防具或者技能带来的增益。

4. 双防

这部分展示了该生物的防御数值：

- **物防(DEF)** 也许会显示一个最终修正值 (如果该生物穿着**职业防具**)，也可能会显示一个加值以附加在他们的当前**DEX**骰尺寸上。
- **魔防(M.DEF)** 总是显示一个加值以附加在他们的当前**INS**骰尺寸上。

这些防御数值已经把由盾牌或者技能带来的增益计算进去了。

5. 伤害亲和度

在这里你可以找到该生物对以下9种伤害类型的伤害**亲和度**：物**理、风、电、暗、土、火、冰、光、毒**。

- **空白栏** 说明该生物对此伤害类型没有任何**亲和度**。
- **VU**（弱点）说明该生物对此伤害类型有**弱点**，损失双倍HP
- **RS**（抗性）说明该生物对此伤害类型有**抗性**，损失一半HP
- **IM**（免疫）说明该生物对此伤害类型**免疫**，不损失HP
- **AB**（吸收）说明该生物对此伤害类型**吸收**，回复伤害数值的HP

想要查看更多关于伤害与**亲和度**的信息，参见92页。

6. 基础攻击

这一栏列出了该生物的主要攻击及其检定公式

🗡 **攻击名称**◆**【命中检定】**◆**【伤害计算】伤害类型** 伤害值

🏹 **攻击名称**◆**【命中检定】**◆**【伤害计算】伤害类型** 伤害值

- 🗡 **或** 🏹 表现了该攻击是**近战**还是**远程**。
- **【命中检定】**表现了命中检定需要用哪些属性。
- **【伤害计算】**表现了如何计算攻击造成的伤害，一般来说伤害包括了HR+调整值的伤害值（以及**伤害类型**）。有些攻击不造成伤害。
- 许多攻击拥有次要效果或者遵从特殊规则，比如检定时与目标的魔防进行比较而不是物防。次要效果则会在伤害计算后列出（如果有的话）并且只有当攻击成功命中或者满足一些其他条件才会触发。

7. 咒语

一些生物可以施放咒语。形式如下：

☆ **法术名称** ◆ **【施法检定】** ◆ **MP消耗** ◆ **目标** ◆ **持续时间**
咒语效果。

- ☆ 表示这是一个咒语并且需要用**咒语**动作来发动。
- 如果 ⚡ 符号出现在咒语名称边上，说明这是一个**攻击性咒语**。
- **【施法检定】**表现了施法检定中需要使用那些属性（如果该咒语是一个攻击性咒语的话）。
- **MP**消耗表现了咒语的MP总消耗。
- **目标**表现了咒语可能指向的目标或者说目标们。
- **持续**时间表现了咒语是**瞬发**还是持续到**场景**结束的。
- 最终，咒语的效果会被描述出来。如果咒语需要用到机会，它也会被罗列在里面。一些咒语随着施放者的等级提升可能会有额外效果——这些也都会在描述里写到。

查看咒语相关的更多信息，参见114页。

8. 其他动作

有些生物具有只有他们能使用的独特动作，形式如下：

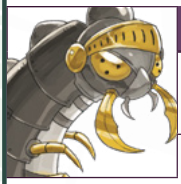
⚙ **动作名称** ◆ 动作效果

- ⚙ 表示了这个效果需要使用**技能**动作。
- 这个独特动作的效果会被详细介绍。

9. 特殊规则

这一栏会列出该生物拥有的任何独特机制和被动或反应技能，比如反击或是飞行的能力。

野兽



刀锋蜈蚣

Lv 5 ◆ 野兽

一种大型蜈蚣，可以将自己卷成一个球来抵御攻击，然后跳起来咬人。

典型特质: 沉重, 弹性, 缓慢, 领地意识.

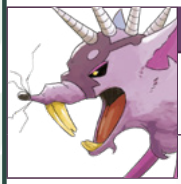
DEX d8	INS d6	MIG d10	WLP d8	HP	60 ◆ 30	MP	45	Init. 7
DEF +2	M.DEF +1			RS	RS	VU	VU	

基础攻击

- **下颌斩击** ◆ 【DEX + MIG】◆ 【HR + 5】**毒属性**伤害且目标进入**虚弱**状态
- **刀锋滚轮** ◆ 【DEX + MIG】◆ 【HR + 5】物理伤害。如果刀锋蜈蚣在它的上一个回合使用了防御动作，本次攻击会造成额外5点伤害。

特殊规则

卷起 ◆ 当刀锋蜈蚣执行**防御**动作时，它会免疫**物理**伤害直到它的下一回合开始。



巨型老鼠

Lv 5 ◆ 野兽

居住在下水道和隧道中的大型老鼠。它们的啃咬会引发猛烈的高烧，但它们很容易被火吓跑。

典型特质: 怕火, 迅捷, 饥饿, 恶毒.

DEX d12	INS d8	MIG d6	WLP d6	HP	40 ◆ 20	MP	35	Init. 14
DEF +0	M.DEF +0				RS	VU		RS

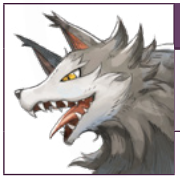
基础攻击

- **啃咬** ◆ 【DEX + MIG】◆ 【HR + 5】**物理**伤害且目标进入**中毒**状态

特殊规则

绝境之鼠 ◆ 只要它处于**危机**中，老鼠就会在所有检定中获得 +3 加值。

迅捷 ◆ 当巨型老鼠填充或消除与逃跑或追击相关的命刻刻度时，它可以填充或消除一个额外的刻度。



灰吼

Lv 5 ◆ 野兽

这些大型犬科动物经常被训练为护卫，事实证明它们对主人和同伴非常忠诚。

典型特质: 忠诚, 敏锐, 聪明, 警惕.

DEX d10	INS d8	MIG d8	WLP d6	HP	50 ◆ 25	MP	35	Init. 9
DEF +0	M.DEF +0		RS				RS	

基础攻击

恶毒撕咬 ◆ 【DEX + MIG】+3 ◆ 【HR + 10】**物理**伤害

特殊规则

保护 ◆ 当另一个角色处于危险之中时，灰吼可以选择代替他们承伤（参见第 **197** 页的**保护**技能）。

吸血蝙蝠

Lv 5 ◆ 野兽

与普通蝙蝠不同，这些超大的掠食者经常攻击人和动物。 他们出奇地聪明。

典型特质: 怕光, 侵略性, 大声, 聪明.

DEX d10	INS d8	MIG d6	WLP d8	HP	50 ◆ 25	MP	45	Init. 9
DEF +0	M.DEF +0		VU		RS			RS

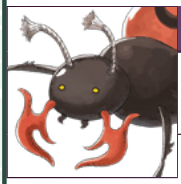
基础攻击

饮血者 ◆ 【DEX + DEX】◆ 【HR + 5】**物理**伤害。接着吸血蝙蝠恢复相当于目标所受HP损失一半的HP。

尖叫 ◆ 【DEX + WLP】◆ 【HR + 5】**风属性**伤害且目标进入**眩晕**状态。

特殊规则

飞行 ◆ 参见307页了解该技能的详细效果。



轰炸蚁

Lv 10 ◆ 野兽

这些人类大小的蚂蚁是女王意志的延伸——一种居住在地球深处的神秘生物。

典型特质: 爆炸, 易燃, 无脑, 领地意识.

DEX d10	INS d6	MIG d10	WLP d6	HP	70 ◆ 35	MP	40	Init. 12

DEF +0	M.DEF +0				RS				VU			RS	

基础攻击

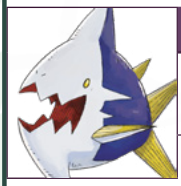
蚂蚁猛击 ◆ 【DEX + MIG】+1 ◆ 【HR + 10】**物理**伤害

蚂蚁加农 ◆ 【DEX + INS】+1 ◆ 【HR + 5】**物理**伤害且使目标进入**眩晕状**态

特殊规则

挖洞 ◆ 当轰炸蚁采取**防御**动作时，如果它站在泥土、沙子或岩石上，它会获得 +2 物防加值，并且在它的下一回合开始前对**土属性**伤害具有弱点。

群体意志 ◆ 轰炸蚁免疫**眩晕**和**愤怒**。



刺鱼

Lv 10 ◆ 野兽

这些鱼的长度仅比伸出的手臂长一点，它们用鳍飞过很短的距离并进行恶毒的咬合。

典型特质: 侵略性, 迅捷, 小体型, 厚实皮肤.

DEX d10	INS d10	MIG d6	WLP d6	HP	50 ◆ 25	MP	40	Init. 14

DEF +0	M.DEF +0				VU	RS			RS	RS			RS

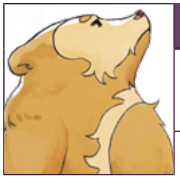
基础攻击

荆棘深潜 ◆ 【DEX + DEX】+1 ◆ 【HR + 10】**物理**伤害

海洋喷射 ◆ 【DEX + INS】+1 ◆ 【HR + 5】**冰属性**伤害且目标进入**缓慢**状态

特殊规则

Flying ◆ 参见307页了解该技能的详细效果。



太阳熊

Lv 15 ◆ 野兽

世界上最大、最聪明的野兽之一。 有传言说一些太阳熊甚至可以通过心灵感应进行交流。

典型特质: 毛绒绒, 巨大, 和平, 聪明

DEX d8	INS d8	MIG d10	WLP d6	HP	80 ◆ 40	MP	45	Init. 8

DEF +1	M.DEF +2												
				RS		VU		VU		RS		RS		RS

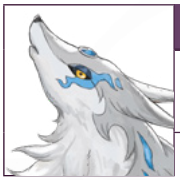
基础攻击

熊抱 ◆ 【DEX + MIG】+1 ◆ 【HR + 10】**物理**伤害且目标进入**虚弱**状态

特殊规则

巨力 ◆ 太阳熊免疫**缓慢**和**虚弱**

触及太阳 ◆ 只要它处于**危机**中，**熊抱**攻击就会造成5点额外伤害，并且该攻击造成的所有伤害都会变成**火属性**伤害。



白吼

Lv 20 ◆ 野兽

白吼很少在城市地区附近看到，因为它们更喜欢山区和森林。 它们美得令人窒息。

典型特质: 勇敢, 狡猾, 端庄, 警惕.

DEX d8	INS d8	MIG d10	WLP d8	HP	90 ◆ 45	MP	60	Init. 8

DEF +2	M.DEF +1												
			RS						VU		RS		

基础攻击

纯白爪击 ◆ 【DEX + MIG】+5 ◆ 【HR + 15】**物理**伤害且目标进入**虚弱**状态

咒语

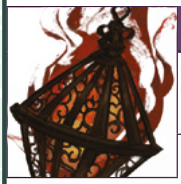
☆ **冰冻堡垒** ◆ 【MIG + WLP】+2 ◆ 20 MP ◆ **一个生物** ◆ **瞬发**
目标受到【HR + 30】**冰属性**伤害，该伤害无视抗性。

☆ **舔舐伤口** ◆ 5 MP ◆ **自身** ◆ **瞬发**
白吼恢复30点HP (**40级以上**恢复40点，**60级以上**恢复50点).

特殊规则

端庄光环 ◆ 白吼的所有盟友免疫**动摇**

构装体



奥术灯笼

Lv 5 ◆ 构装体

法师经常将这些生物作为魔法存储箱。 在紧要关头，灯笼甚至可以帮助战斗。

典型特质: 成长, 助人, 魔法, 微型

DEX d8	INS d8	MIG d6	WLP d10	HP	40 ◆ 20	MP	55	Init. 8

DEF +1	M.DEF +2	VU				RS	RS	RS		IM

基础攻击

元素释放 ◆【DEX + INS】◆【HR + 5】伤害。当奥术灯笼执行此攻击，掷 d6 以确定伤害类型：1-2 **电属性**； 3-4 **火属性**； 5-6 **冰属性**。

其他动作

法力转移 ◆ 奥术灯笼可以使用一个动作并花费最多 10 点MP来选择另一个它能看见的生物。 该生物恢复等量的MP。

特殊规则

构装体 ◆ 灯笼免疫**中毒**

喧闹小丑

Lv 10 ◆ 构装体

一个废弃的玩具小丑，居住着令人厌恶的灵魂。 或许只是单纯的想找人一起玩？

典型特质: 骇人, 大声, 小型, 记仇.

DEX d8	INS d10	MIG d8	WLP d6	HP	60 ◆ 30	MP	50	Init. 13

DEF +0	M.DEF +0		VU			RS	RS			IM

基础攻击

小丑踢 ◆【DEX + INS】+1 ◆【HR + 5】**物理**伤害。如果目标处于**眩晕**或**动摇**状态，额外造成5点伤害。

咒语

小丑舞 ◆ 20 MP ◆ **特殊** ◆ **瞬发**.

喧闹小丑选择它能看到的任意数量的生物：他们所有人都进入**动摇**状态。

特殊规则

构装体 ◆ 喧闹小丑免疫**中毒**

石像鬼

Lv 10 ◆ 构装体

尽管它们很重，但石像鬼可以利用它们适度的魔法力量漂浮起来。他们是优秀的守护者。

典型特质: 与地点绑定, 狡猾, 浮空, 警惕.

DEX d10	INS d8	MIG d8	WLP d6	HP	70 ◆ 35	MP	50	Init. 9
DEF +0	M.DEF +0		RS			RS	RS	VU		IM

基础攻击

石爪 ◆ 【DEX + MIG】+1 ◆ 【HR + 5】**物理**伤害。该伤害对抗目标的魔防。

咒语

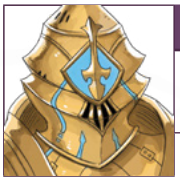
☆ **碎石弹幕** ◆ 【MIG + WLP】+1 ◆ 10 MP ◆ **一个生物** ◆ **瞬发**.

目标受到【HR + 15】**地属性**伤害并进入**眩晕**状态。

特殊规则

构装体 ◆ 石像鬼免疫**中毒**

飞行 ◆ 参见307页了解该技能的详细效果。



魔导士兵

Lv 10 ◆ 构装体

一套由灵魂能量激活的盔甲。在战斗中非常强大，但其策略往往很容易被预判。

典型特质: 忠诚, 可预见, 无情, 警惕.

DEX d8	INS d8	MIG d10	WLP d6	HP	80 ◆ 40	MP	40	Init. 5
DEF 11	M.DEF +0		VU	VU		RS	RS	RS		IM

装备: 战斧, 青铜板甲.

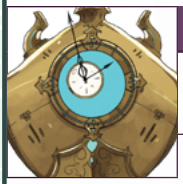
基础攻击

斧击 ◆ 【MIG + MIG】+1 ◆ 【HR + 14】**物理**伤害并使目标进入**缓慢**状态。

特殊规则

构装体 ◆ 魔导骑兵免疫**中毒**

核心外露 ◆ 只要它处于**危机**中，魔导士兵就会失去对**火属性**和**冰属性**伤害的抗性，并且其**斧击**造成的所有伤害都会变成**电属性**。



青铜魔像

Lv 15 • 构装体

这些发条机器人经常被贵族和商人聘为护卫。 他们气势磅礴但行动缓慢。

典型特质: 嘀嗒作响, 若隐若现, 强大, 缓慢.

DEX d6	INS d8	MIG d12	WLP d6	HP	100 • 50	MP	45	Init. 7
DEF +2	M.DEF +1		VU	VU		RS		IM

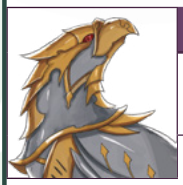
基础攻击

拳击 • 【DEX + MIG】+1 • 【HR + 10】**物理**伤害并使目标进入**眩晕**状态。

旋风 • 【DEX + MIG】+1 • 【HR + 5】**风属性**伤害。该攻击具有**多重**（2）

特殊规则

构装体 • 青铜魔像免疫**中毒**



剃刀鸟

Lv 15 • 构装体

剃刀鸟经常出现在大帝国的空中部队中，携带着强大的魔科技武器。

典型特质: 迅捷, 飞行, 全副武装, 忠诚.

DEX d10	INS d8	MIG d8	WLP d6	HP	80 • 40	MP	45	Init. 9
DEF +0	M.DEF +0		VU	VU		RS	IM	VU	IM

基础攻击

剃刀俯冲 • 【DEX + DEX】+1 • 【HR + 10】**物理**伤害。执行此攻击后，剃刀鸟将失去所有**飞行**技能带来的好处，直到它的下一回合开始。

加特林机枪 • 【DEX + INS】+1 • 【HR + 5】**物理**伤害。该攻击具有**多重**（2）

爆炎导弹 • 【DEX + INS】+1 • 【HR + 10】**火属性**伤害

特殊规则

构装体 • 剃刀鸟免疫**中毒**

迅捷 & 狂怒 • 剃刀鸟免疫**缓慢**和**虚弱**

飞行 • 参见307页了解该技能的详细效果。

森林魔像

Lv 20 ◆ 构装体

德鲁伊和女巫经常将这些生物编织在一起，并命令它们守卫圣地。

典型特质: 无感情, 易燃, 孤独, 高耸.

DEX d6	INS d6	MIG d12	WLP d10	HP	110 ◆ 55	MP	80	Init. 6
DEF +0	M.DEF +0		RS	RS		RS	VU	VU		IM

基础攻击

树枝抽打 ◆ 【MIG + MIG】+2 ◆ 【HR + 10】**物理**伤害。该攻击具有**多重**（2）

生命喷发 ◆ 【DEX + MIG】+2 ◆ 【HR + 15】**光属性**伤害

咒语

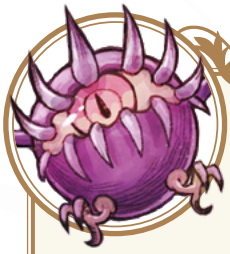
驱散 ◆ 10 MP ◆ 一个生物 ◆ 瞬发
如果目标受到一个或多个**持续时间**为场景的咒语的影响，他们将不再受到这些咒语的影响。

孢子吐息 ◆ 【MIG + WLP】+2 ◆ 10 MP ◆ 一个生物 ◆ 瞬发.
目标受到【HR + 15】**毒属性**伤害并进入**虚弱**状态。

藤爆 ◆ 20 MP ◆ 特殊 ◆ 瞬发.
傀儡选择它能看到的任意数量的生物：它们都进入**动摇**状态。

特殊规则

构装体 ◆ 森林魔像免疫**中毒**

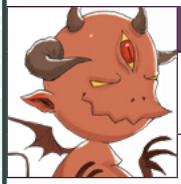


构装体BOSS

在设计**构装体**BOSS时，您可能会将其分成多个**部位**（例如由多只伸缩机械爪支撑的坚固主体），又或者在**危机**时让它暴露其**魔科技核心**，增加其元素属性伤害，同时降低物防并解锁新的弱点。

如果队伍中有**魔科技修补匠**，他们甚至可以控制一个**士兵**-级别的肢体，迫使BOSS自己打自己的脸！这一定会让您的团队记忆深刻。

恶魔



小恶魔

Lv 5 ◆ 恶魔

最弱的恶魔。 小鬼起源于一个人或一个小团体的阴暗思想。 他们是胆小鬼。

典型特质: 胆小, 狡猾, 调皮, 受污染

DEX d8	INS d8	MIG d6	WLP d10	HP	50 ◆ 25	MP	55	Init. 8

DEF +0	M.DEF +0	RS	IM	RS	VU

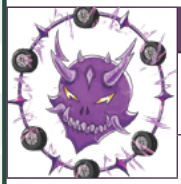
基础攻击

冰冻利爪 ◆ 【DEX + WLP】◆【HR + 5】**冰属性**伤害。该伤害对抗目标魔防。

咒语

☆ **激怒** ◆ 【INS + WLP】◆ 10 MP ◆ **一个生物** ◆ **瞬发**.
目标陷入**愤怒**状态且在他们的下一个回合无法使用**防御**或**咒语**动作。

☆ **外壳** ◆ 10 MP ◆ **自身** ◆ **场景**.
直到此咒语效果结束前，小恶魔都对**物理**伤害具有抗性



雷轮魔

Lv 10 ◆ 恶魔

这些残忍的恶魔从旅行者的恐惧中诞生，骑在一个被雷电包围的大木轮里。

典型特质: 明亮, 咔哒作响, 残忍, 迅捷.

DEX d12	INS d6	MIG d6	WLP d8	HP	60 ◆ 30	MP	60	Init. 9

DEF +0	M.DEF +0	AB	RS	VU

基础攻击

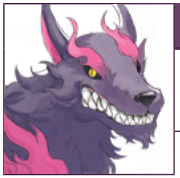
急转弯 ◆ 【DEX + MIG】+1 ◆ 【HR + 10】**物理**伤害

咒语

☆ **电流术** ◆ 【INS + WLP】+1 ◆ 10 × T MP ◆ **至多三个生物** ◆ **瞬发**.
每个目标受到【HR + 15】**电属性**伤害。
机会: 每个目标进入**眩晕**状态。

特殊规则

迅捷 ◆ 当雷轮魔填充或消除与逃跑或追击相关的命刻刻度时，它可以填充或消除一个额外的刻度。



暗吼

Lv 15 • 恶魔

据说当一场大灾难即将发生时，这只巨大的狗就会出现——它们并不邪恶，只是悲剧的预兆。

典型特质: 阴森, 大型, 安静, 神秘.

DEX d8	INS d6	MIG d10	WLP d8	HP	80 • 40	MP	55	Init. 7
DEF +1	M.DEF +2			VU	RS		RS	

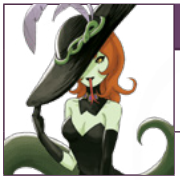
基础攻击

鬼咬 • 【DEX + MIG】+4 • 【HR + 10】**物理**伤害。对抗目标魔防

咒语

☆ **余烬之息** • 【MIG + WLP】+1 • 10 MP • **一个生物** • **瞬发**.
目标受到【HR + 15】**火属性**伤害并进入**虚弱**状态

☆ **悲剧哀嚎** • 【MIG + WLP】+1 • 5 MP • **一个生物** • **瞬发**.
目标进入**动摇**状态。



强欲魔女

Lv 20 • 恶魔

这些危险的恶魔是猜疑和纷争的化身。 她们的腿末端是一群扭曲之蛇。

典型特质: 聪明, 博学, 滑行, 深不可测.

DEX d8	INS d10	MIG d6	WLP d10	HP	70 • 35	MP	80	Init. 9
DEF +0	M.DEF +0		VU		RS		IM	RS	VU

基础攻击

毒蛇缠绕 • 【DEX + INS】+5 • 【HR + 15】**毒属性**伤害

寒冷射线 • 【DEX + WLP】+5 • 【HR + 10】**冰属性**伤害且目标无法在他们的下个回合使用**推进目标**动作。该攻击对抗目标魔防

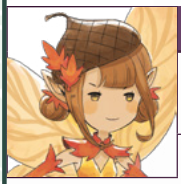
咒语

☆ **大脑溶解** • 【INS + WLP】+2 • 5 × T MP • **至多三个生物** • **瞬发**.
每个目标损失【HR + 10】点MP

特殊规则

雄辩 • 强欲魔女在社交场合的对抗检定中获得+3加值

元素生物



橡子精灵

Lv 5 ◆ 元素生物

这些妖精聚集在生命力未受污染的地方。 如果上述能量被腐蚀，他们的思想可能会被愤怒所笼罩。

典型特质: 好奇, 发光, 亲切, 俏皮.

DEX d10	INS d6	MIG d6	WLP d10	HP	40 ◆ 20	MP	55	Init. 8

DEF +0	M.DEF +0	VU	VU	IM	IM	IM	IM

基础攻击

锋利针刺 ◆【DEX + DEX】◆【HR + 5】**物理**伤害。该攻击对处于**缓慢**状态的目标额外造成5点伤害。

咒语

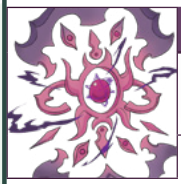
☆ **纠缠术** ◆【INS + WLP】◆ **5 MP** ◆ **一个生物** ◆ **瞬发.**
目标进入**缓慢**状态。

☆ **治愈** ◆ **10 × T MP** ◆ **至多三个生物** ◆ **瞬发.**
每个目标回复40点HP。(20级以上回复50，40级以上回复60)

特殊规则

元素生物 ◆ 免疫**中毒**

飞行 ◆ 参见307页



混沌碎片

Lv 5 ◆ 元素生物

负能量的碎片聚合成型。 它基本上是无意识的，通常以腐烂的物质和残留的奥术能量为食。

典型特质: 外来者, 饥饿, 小型, 传播黑暗.

DEX d8	INS d10	MIG d8	WLP d6	HP	50 ◆ 25	MP	35	Init. 9

DEF +0	M.DEF +0	VU	IM	RS	RS	VU	IM

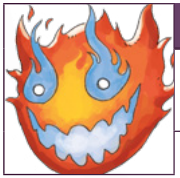
基础攻击

混沌飞镖 ◆【DEX + INS】◆【HR + 5】**暗属性**伤害且目标陷入**虚弱**状态

特殊规则

元素生物 ◆ 免疫**中毒**状态

无意识 ◆ 免疫**眩晕、愤怒、动摇**状态



格林纳多

Lv 10 ◆ 元素生物

这些不稳定的元素生于野火或工业熔炉附近，体现了火的破坏力。

典型特质: 明亮, 兴奋, 灼热, 不稳定.

DEX d8	INS d6	MIG d8	WLP d10	HP	60 ◆ 30	MP	60	Init. 7

DEF +1	M.DEF +2	VU	AB	VU	IM

基础攻击

喷火 ◆【DEX + WLP】+1 ◆【HR + 10】**火属性**伤害且目标直到格林纳多的下回合开始时都失去对**火属性**伤害的抗性。

特殊规则

自爆 ◆ 当HP降至0时，格林纳多会爆炸，对场景中的所有其他生物造成**轻微(10)点火属性**伤害。如果因**冰属性**伤害而降至 0，则格林纳多不会爆炸。

元素生物 ◆ 免疫**中毒**

静电软泥怪

Lv 10 ◆ 元素生物

这些生物通常是由魔科技学者和巫师创造的——它们只不过是黏糊糊的魔法电池。

典型特质: 饥饿，缓慢，柔软，静电

DEX d6	INS d6	MIG d10	WLP d10	HP	70 ◆ 35	MP	70	Init. 6

DEF +1	M.DEF +2	RS	AB	VU	RS	IM

基础攻击

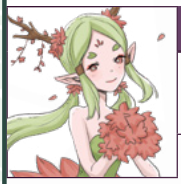
果冻劈 ◆【DEX + MIG】+1 ◆【HR + 5】**物理**伤害

咒语

☆ **静电波** ◆【MIG + WLP】+1 ◆ 10 MP ◆**一个生物** ◆ **瞬发**.
目标受到【HR+15】**电属性**伤害且进入**缓慢**状态

特殊规则

元素生物 ◆ 免疫**中毒**



宁芙

Lv 15 ◆ 元素生物

这些灵魂居住在树林、湖泊、山脉和河流中。 虽然通常很和平，但他们会凶猛地保卫自己的住所。

典型特质: 迅捷, 领地意识, 谨慎, 智慧.

DEX d8	INS d10	MIG d6	WLP d8	HP	70 ◆ 35	MP	55	Init. 9

DEF +0	M.DEF +0						IM	RS	RS		IM

基础攻击

四季之触 ◆【DEX + INS】+1 ◆【HR + 10】风属性伤害。被命中的生物获得一个与当前季节对应的状态效果：春天**眩晕**，夏天**虚弱**，秋天**缓慢**，冬天**动摇**。

特殊规则

元素生物 ◆ 免疫**中毒**

寒冰碎片

Lv 15 ◆ 元素生物

冰刺从这些桶状的纯冬魔法球体表面起起伏伏。

典型特质: 怕热,悬浮, 冰冷,旋转.

DEX d8	INS d10	MIG d6	WLP d8	HP	70 ◆ 35	MP	65	Init. 9

DEF +1	M.DEF +2			VU			VU	AB			IM

基础攻击

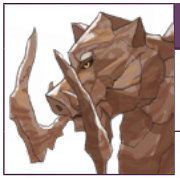
冷冻啃咬 ◆【DEX + INS】+1 ◆【HR + 5】**冰属性**伤害

咒语

冰霜吐息 ◆【INS + WLP】+4 ◆ 10 MP ◆ **一个生物** ◆ **瞬发**.
目标受到【HR + 15】**冰属性**伤害并进入**虚弱**状态。

特殊规则

元素生物 ◆ 免疫**中毒**



峭壁野猪

Lv 20 ◆ 元素生物

被地灵唤醒的巨大岩层。它可能静止不动几个世纪，然后突然升起并播下毁灭的种子。

典型特质: 破坏性, 易怒, 巨大, 多岩石.

DEX d8	INS d6	MIG d12	WLP d8	HP	110 ◆ 55	MP	60	Init. 7
DEF +0	M.DEF +0		VU	RS		IM		IM

基础攻击

岩石冲锋 ◆【DEX + MIG】+2 ◆【HR + 15】**物理**伤害. 该攻击具有**多重（2）**. 如果该攻击没有命中任何一个目标，峭壁野猪受到**轻微**（20点HP）伤害。

岩石牙击◆【MIG + MIG】+2 ◆【HR + 10】**物理**伤害

咒语

岩石弹幕 ◆【MIG + WLP】+2 ◆ 10 MP ◆ **一个生物** ◆ **瞬发**.
目标受到【HR + 20】**土属性**伤害并陷入**眩晕**状态。

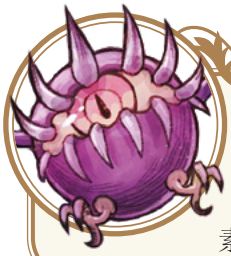
地震 ◆【MIG + WLP】+2 ◆ 10 × T MP ◆**至多三个生物** ◆ **瞬发**.
每个目标都受到【HR + 20】土属性伤害。该咒语无法以正在飞行、浮空、坠落中或者以其他形式处于半空中的生物为目标
机会： 每个目标在他们的下个回合能使用的动作数量减一。（最低0个动作）

其他动作

愤怒的哼哼 ◆ 在它的下个回合，峭壁野猪必须使用**岩石冲锋**，每个被击中的目标会陷入**动摇**状态。

特殊规则

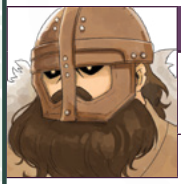
元素生物 ◆ 免疫**中毒**



元素生物仆从

虽然元素作为 Boss 并不常见，但它们是很好的仆从。使用成对的“对立”元素，例如火和冰，使得团队必须改变他们的策略和攻击——因为伤害一个元素生物的东西会治愈另一个元素生物，反之亦然。

类人生物



强盗

Lv 5 ◆ 类人生物

在巡逻较少的道路上很常见，土匪会盯上孤独的旅行者和小型商队。

典型特质: 自夸,易怒,骄纵,强壮.

DEX d6	INS d8	MIG d10	WLP d8	HP	60 ◆ 30	MP	45	Init. 10
DEF +3	M.DEF +1				RS		RS	

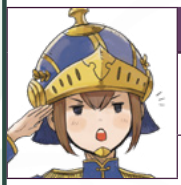
装备: 板斧, 青铜盾牌, 旅行装束

基础攻击

强盗斧 ◆【MIG + MIG】◆【HR + 10】**物理**伤害

特殊规则

坏脾气 ◆ 处于**危机**中时，强盗免疫所有状态效果。



卫兵

Lv 5 ◆ 类人生物

这些士兵通常在城市街道巡逻或在荒野护送商队。

典型特质: 勇敢, 自律, 忠诚, 受训

DEX d8	INS d8	MIG d8	WLP d8	HP	60 ◆ 30	MP	45	Init. 5
DEF 11	M.DEF +0							

装备: 重矛, 十字弩, 青铜板甲.

基础攻击

重矛 ◆【DEX + MIG】◆【HR + 12】物理伤害

十字弩 ◆【DEX + INS】◆【HR + 8】物理伤害

特殊规则

防御阵型 ◆ 在冲突中有一个以上数量的卫兵时，所有卫兵的**物防**和**魔法**额外+1.

保护◆ 当另一个角色受到危险，卫兵可以代之承受（参见197页）

狗头人侦察兵

Lv 5 ◆ 类人生物

这些身材矮小的生物全身覆盖着浓密的煤黑色毛发，大多居住在森林或山区。

典型特质: 迅捷, 毛绒绒, 敏锐, 小型.

DEX d10	INS d8	MIG d6	WLP d8	HP	40 ◆ 20	MP	45	Init. 8
DEF +1	M.DEF +1		RS				RS	

装备: 钢匕首, 旅行装束

基础攻击

钢匕首 ◆【DEX + INS】+1 ◆【HR + 4】**物理**伤害. 该攻击对具有状态效果的目标额外造成5点伤害。

投石 ◆【DEX + MIG】◆【HR + 5】**物理**伤害且目标陷入**眩晕**状态。

狗头人巫师

Lv 5 ◆ 类人生物

一些狗头人与野兽和怪物建立了深厚的联系，学习它们的能力并利用它们来加强他们的盟友。

典型特质: 神秘, 毛绒绒, 小型, 智慧.

DEX d8	INS d8	MIG d6	WLP d10	HP	50 ◆ 25	MP	55	Init. 6
DEF +1	M.DEF +2		RS				RS	

装备: 法杖, 贤者长袍.

基础攻击

橡木杖 ◆【WLP + WLP】◆【HR + 6】物理伤害

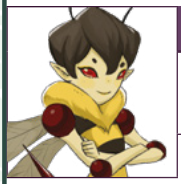
咒语

唤醒 ◆ 20 MP ◆ 一个生物 ◆ 场景.

狗头人巫师选择DEX、INS、MIG或WLP。 直到这个咒语结束之前，目标将巫师所选属性的骰尺寸提升一阶（最大d12）

恶毒吐息 ◆【INS + WLP】◆ 5 MP ◆ 一个生物 ◆ 瞬发.

目标受到【HR + 10】**毒属性**伤害



蜂人

Lv 10 ◆ 类人生物

一半是蜜蜂，一半是人类，这些生物有着悠久的艺术和手工艺传统，但往往隐居于林。

典型特质: 嗡鸣, 勤劳, 爱美之人, 神秘.

DEX d10	INS d8	MIG d8	WLP d6	HP	70 ◆ 35	MP	50	Init. 11

DEF +1	M.DEF +2									
	RS					VU				RS

装备: 武士刀, 贤者长袍.

基础攻击

蜂刃 ◆ 【DEX + INS】+5 ◆ 【HR + 10】**物理**伤害

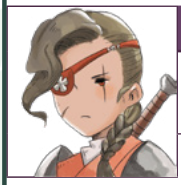
咒语

☆ **蜂舞** ◆ 20 MP ◆ **一个生物** ◆ **瞬发**

目标可以立即使用他们装备的武器进行一次**自由攻击**（或使用**基础攻击**，如果目标是 NPC）

特殊规则

飞行 ◆ 参见307页



雇佣兵

Lv 10 ◆ 类人生物

雇佣兵是生存和战斗的专家。 他们的能力和装备使他们变得危险而致命。

典型特质: 能干, 冷酷, 厌倦, 无情.

DEX d8	INS d8	MIG d8	WLP d8	HP	60 ◆ 30	MP	50	Init. 5

DEF 11	M.DEF +1									
	RS				VU	VU	RS			

装备: 青铜剑, 手枪, 符文板甲.

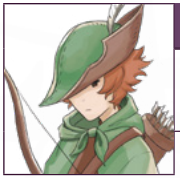
基础攻击

青铜剑 ◆ 【DEX + MIG】+5 ◆ 【HR + 11】**物理**伤害

手枪 ◆ 【DEX + INS】+4 ◆ 【HR + 8】**物理**伤害

其他动作

蓄力攻击 ◆ 雇佣兵的下次攻击具有**多重**（2）且无视抗性。



狙击手

Lv 15 ◆ 类人生物

狙击手从后方提供支援火力或为军队消灭关键目标。他们相当不擅长近战。

典型特质: 精准, 自律, 鬼鬼祟祟, 细心.

DEX d10	INS d10	MIG d6	WLP d6	HP	60 ◆ 30	MP	45	Init. 13

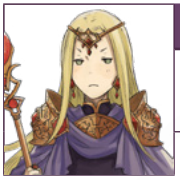
DEF +1	M.DEF +1				RS				RS	VU		

装备: 短弓, 钢匕首, 旅行装束

基础攻击

匕首 ◆ 【DEX + INS】+5 ◆ 【HR + 4】**物理**伤害

狙击弓 ◆ 【DEX + DEX】+4 ◆ 【HR + 8】**物理**伤害且目标陷入**眩晕**或**缓慢**状态（由狙击手选择）



战斗法师

Lv 20 ◆ 类人生物

身穿符文盔甲，挥舞着各种攻击和支援咒语，战斗法师经常在战士部队的簇拥下出现。

典型特质: 野心勃勃, 狡猾, 自律, 博学.

DEX d8	INS d8	MIG d8	WLP d10	HP	80 ◆ 40	MP	90	Init. 9

DEF 11	M.DEF +1								RS	RS		

装备: 法杖, 符文板甲.

基础攻击

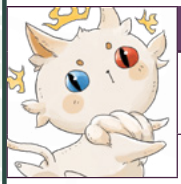
精装法杖 ◆ 【WLP + WLP】+2 ◆ 【HR + 11】**物理**伤害

咒语

☆ **闪电** ◆ 【INS + WLP】+5 ◆ 10 × T MP ◆ **至多三个生物** ◆ **瞬发**.
每个目标受到【HR + 20】**电属性**伤害
机会: 每个目标都进入**眩晕**状态。

☆ **治愈** ◆ 10 × T MP ◆ **至多三个生物** ◆ **瞬发**.
每个目标回复40点HP(**20级以上**50点，**40级以上**60点)

魔兽



凯特 西斯

Lv 5 ◆ 魔兽

当一只猫在冬天死去时，精灵可能会占据身体，将它们变成神奇的凯特西斯。

典型特质: 好奇, 俏皮, 聪明, 微型.

DEX d8	INS d8	MIG d6	WLP d10	HP	40 ◆ 20	MP	65	Init. 12

DEF +1	M.DEF +2				VU				RS	RS		VU

基础攻击

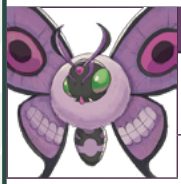
爪挠 ◆ 【DEX + MIG】◆ 【HR + 5】**物理**伤害

鬼火 ◆ 【INS + WLP】◆ 【HR + 5】**火属性**或**冰属性**伤害。对抗目标魔防

咒语

☆ **控制热量** ◆ 【INS + WLP】◆ 15 MP ◆ 一个生物 ◆ 场景

凯特西斯选择**火属性**或**冰属性**。直到该咒语结束，目标所有受到的**火/冰属性**伤害额外加 5 点。



恐怖蛾

Lv 5 ◆ 魔兽

一只大型食腐蛾，它半透明的翅膀上布满了有毒的孢子，会引起可怕的眩晕。

典型特质: 骇人, 飞行, 毛绒绒, 臭.

DEX d10	INS d6	MIG d8	WLP d8	HP	60 ◆ 30	MP	55	Init. 8

DEF +0	M.DEF +0						VU	RS		RS

基础攻击

蛾咬 ◆ 【DEX + MIG】◆ 【HR + 10】**物理**伤害

咒语

☆ **毒云** ◆ 【MIG + WLP】◆ 10 × T MP ◆ 至多三个生物 ◆ **瞬发**.

每个目标进入**中毒**状态。

特殊规则

飞行 ◆ 参见307页

温和软泥怪

Lv 5 ◆ 魔兽

温和软泥怪通常与更大的怪物共生。 由于它们独特的噪音，它们很容易被识别：**pwih，pwih!**

典型特质: 发光, 柔软, 超可爱, 暖和.

DEX d8	INS d6	MIG d10	WLP d8	HP	60 ◆ 30	MP	55	Init. 7

DEF +1	M.DEF +2	RS		RS			RS	RS		VU

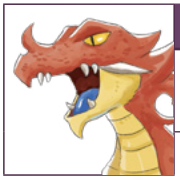
基础攻击

温和舔舐 ◆ 【DEX + MIG】◆ 【HR + 10】**物理**伤害

柔和呜咽 ◆ 【DEX + INS】◆ 【HR + 5】**风属性**伤害。

咒语

☆ **温和舞蹈** ◆ **10 MP** ◆ **一个生物** ◆ **瞬发.**
目标恢复30点HP（**20级以上**40点，**40级以上**50点，**60级以上**60点）以及从温和软泥怪选择的一种状态效果中恢复。



龙兽

Lv 10 ◆ 魔兽

尽管龙兽是龙中最弱的，但他们仍然是强大的对手； 幸运的是，他们也很懒惰。

典型特质: 沉重, 饥饿, 懒惰, 鳞片.

DEX d8	INS d8	MIG d10	WLP d6	HP	70 ◆ 35	MP	50	Init. 8

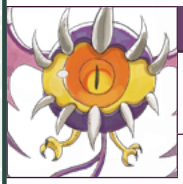
DEF +2	M.DEF +1						IM			VU

基础攻击

啃咬 ◆ 【MIG + MIG】+4 ◆ 【HR + 10】**物理**伤害

咒语

☆ **龙息** ◆ 【MIG + WLP】+4 ◆ **10 MP** ◆ **一个生物** ◆ **瞬发.**
目标受到【HR + 15】**火属性**伤害且进入**动摇**状态。



魔女之眼

Lv 10 ◆ 魔兽

一只长着翅膀的独眼怪物因其被诅咒的目光而恐惧。
有人说它是从一个死去的女巫的眼睛里诞生的。

典型特质: 狡猾, 催眠, 安静, 有翅膀的

DEX d10	INS d6	MIG d8	WLP d8	HP	60 ◆ 30	MP	60	Init. 12
DEF +0	M.DEF +0		RS	VU		RS		VU

基础攻击

爪击◆【DEX + MIG】+1 ◆【HR + 10】**物理**伤害

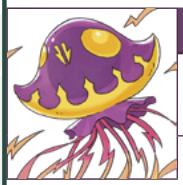
混沌凝视 ◆【DEX + WLP】+1 ◆【HR + 5】**暗属性**伤害。如果目标处于**眩晕**状态，他们自己的下个回合可使用的动作数量减一（最低0动作）

咒语

末日凝视 ◆【MIG + WLP】+4 ◆ 10 MP ◆ **一个生物** ◆ **瞬发**.
目标进入**眩晕**和**虚弱**状态。

特殊规则

飞行 ◆ 参见307页了解该技能的详细效果。



海卓佐亚

Lv 10 ◆ 魔兽

这些奇异的漂浮水母怪物的每一条滑行触
手都充满了强烈的神经毒素。

典型特质: 浮空, 发光, 安静, 透明

DEX d8	INS d8	MIG d10	WLP d6	HP	70 ◆ 35	MP	40	Init. 8
DEF +1	M.DEF +2			VU			RS	RS

基础攻击

酸液之触 ◆【MIG + MIG】+1 ◆【HR + 10】**毒属性**伤害。每个被命中的目标损失1点IP

带刺触手 ◆【DEX + MIG】+1 ◆【HR + 5】**电属性**伤害且目标进入**愤怒**状态。

特殊规则

飞行 ◆ 参见307页了解该技能的详细效果。

鸡蛇

Lv 15 ◆ 魔兽

圆圆的、臭臭的、出乎意料的快，鸡蛇是像鸡一样的丑陋生物，它们的啄食可以将生物变成石头。

典型特质: 敏捷, 小型, 恶臭, 不可预测的。

DEX d8	INS d10	MIG d8	WLP d6	HP	70 ◆ 35	MP	45	Init. 9

DEF +1	M.DEF +2			RS		RS		VU		

基础攻击

石化之啄 ◆【DEX + INS】+4 ◆ 无伤害. 该攻击对抗目标的魔抗。
每个被该攻击击中的目标都会陷入**缓慢**状态；如果一个目标已经是**缓慢**状态，他们必须成功进行DL10的【MIG + WLP】检定，没通过就变成石头——治愈石化生物需要一次冒险。

毒性之啄 ◆【DEX + MIG】+4 ◆【HR + 10】**毒属性**伤害

拟态怪

Lv 15 ◆ 魔兽

可以将自己伪装成物体的狡猾变形者。 有人说它们是对贪婪冒险者的神圣惩罚。

典型特质: 狡猾, 无形, 贪婪, 偷偷摸摸.

DEX d10	INS d8	MIG d8	WLP d6	HP	70 ◆ 35	MP	45	Init. 9

DEF +1	M.DEF +2	RS	RS		RS	VU			RS	VU

基础攻击

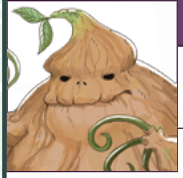
拟态爪击 ◆【DEX + MIG】+4 ◆【HR + 5】**物理**伤害。如果拟态怪伏击了一个毫无戒心的目标，这次攻击造成双倍伤害。

物品窃取 ◆【DEX + INS】+4 ◆【HR + 5】**物理**伤害。每个被该攻击命中的目标都会失去2点IP

特殊规则

变形 ◆ 只要它保持变形，拟态怪就与它复制的对象相同——除了**一个令人不安的和/或不寻常的细节**，GM在描述它们时**必须**包括这些细节。

植物



曼德拉草

Lv 5 ◆ 植物

这些植物体型微小但心怀恶意，以给遇到的任何人带来可怕的不幸而闻名。

典型特质: 骇人, 迅捷, 恶毒, 微型.

DEX d10	INS d8	MIG d6	WLP d8	HP	50 ◆ 25	MP	45	Init. 9

DEF +0	M.DEF +0																
			RS			RS			VU			VU

基础攻击

藤击 ◆【DEX + MIG】◆【HR + 5】**物理**伤害。对处于**动摇**状态的目标额外造成5点伤害。

曼德拉尖叫 ◆【WLP + WLP】◆ 无伤害且目标进入**动摇**状态。该攻击对抗目标的魔防，但是对无法听到曼德拉草尖叫的目标无效。

特殊规则

植物 ◆ 免疫**眩晕**，**愤怒**和**动摇**状态。

诅咒南瓜

Lv 5 ◆ 植物

愤怒的南瓜雕刻残骸，在一个古老的秋季节日结束时被扔掉了。 经常成为恐怖故事的主角。

典型特质: 狂怒, 腐烂, 小型, 恶臭

DEX d8	INS d8	MIG d8	WLP d8	HP	50 ◆ 25	MP	55	Init. 8

DEF +1	M.DEF +2																
			VU		RS		VU		RS								

基础攻击

腐烂啃咬 ◆【DEX + MIG】+3 ◆【HR + 5】**毒属性**伤害。

咒语

☆ **南瓜呕吐** ◆ 【MIG + WLP】◆ 10 MP ◆ **一个生物** ◆ **场景**

直到该咒语结束，目标受到的所有**毒属性**伤害额外加5点。

特殊规则

植物 ◆ 免疫**眩晕**，**愤怒**和**动摇**状态。

魔鬼藤

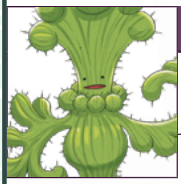
Lv 10 ◆ 植物

缠绕在多刺核心周围的一团藤蔓，垂直分裂成无底洞。 有人说这是一个失败的实验产物。

典型特质: 进攻性, 受诅咒的, 迅捷, 扎手

DEX d10	INS d8	MIG d8	WLP d6	HP	60 ◆ 30	MP	40	Init. 9

| DEF +0 | M.DEF +0 | | |



仙人掌兽

Lv 15 ◆ 植物

这些高耸的仙人掌大部分时间都在沙漠沙丘中矗立不动，但在夜间他们会变得更加活跃。

典型特质: 骇人, 笨重, 领地意识, 对水敏感.

DEX d8	INS d6	MIG d12	WLP d6	HP	90 ◆ 45	MP	55	Init. 7
DEF +0	M.DEF +0		RS			RS	RS	VU RS

基础攻击

针刺拥抱 ◆【MIG + MIG】+1 ◆【HR + 10】**物理**伤害

荆棘弹幕 ◆【DEX + MIG】+1 ◆【HR + 5】**物理**伤害

咒语

水分流失 ◆【MIG + WLP】+1 ◆ 10 MP ◆ **一个生物** ◆ **瞬发**.

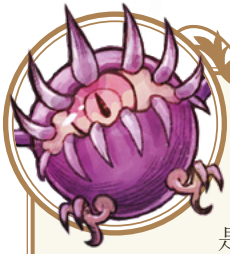
目标受到【HR+15】**毒属性**伤害。 然后，仙人掌兽恢复相当于目标遭受的生命值损失一半的生命值。

其他动作

仙人掌果汁 ◆ 仙人掌兽从**缓慢**和**虚弱**状态中恢复过来，并且使用**荆棘弹幕**发动一次**自由攻击**。

特殊规则

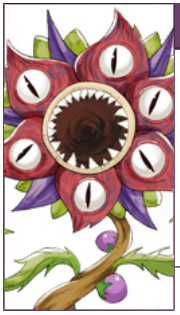
植物 ◆ 免疫**眩晕**，**愤怒**和**动摇**状态。



复杂攻击

下一页的**捆龙藤**的**噬龙者**攻击是一个很好的例子，说明你可以在这个游戏中进行多么复杂的攻击，带有一个自定义命刻来跟踪被困者人物。 不要经常这样做，当你这样做时，确保它是这场战斗的主要噱头。

此外，应该提到的是，像这样的效果需要GM进行额外判断——例如，角色是否能够看到被吞噬的盟友并作为咒语的目标？作为GM，如果您介绍一个具有复杂攻击的生物，请确保该团队正确理解他们要面对的是什么。



捆龙藤

Lv 20 ◆ 植物

这些巨大的植物有一个名副其实的名字：它们的嘴大到足以吞下一条成年龙的四肢。然而，这些更常用于捕获和消化动物和类人动物。

关于这些怪物的唯一好消息是它们深深扎根于地下——你可以逃离它们，假设你逃脱了他们致命的藤蔓。

典型特质: 庞大, 饥饿, 耐心, 扎根于地

DEX d8	INS d8	MIG d10	WLP d8	HP	90 ◆ 45	MP	60	Init. 8

DEF +0	M.DEF +0																		
			RS		VU				VU		RS				RS		VU

基础攻击

噬龙者 ◆【MIG + MIG】+5 ◆【HR + 10】**物理**伤害。如果击中的目标处于**虚弱**状态时，它们会被捆龙藤吞噬：被吞噬的生物会在捆龙藤的每个回合开始时遭受**轻微** (20) 的**物理**伤害，并且除了**推进目标**（以释放自己为目标）动作外不能执行任何其他动作。
释放被吞噬的目标是一个**四**节命刻； 一个**士兵**级别捆龙藤只能同时吞下一个生物，但是一个**精英**或**冠军**捆龙藤一次最多可以在它的胃里吞下两个生物。 如果捕龙器的所有嘴都被占据并吞下了一个生物，它必须释放它之前吞下的一个生物。

猛烈藤击 ◆【DEX + MIG】+5 ◆【HR + 15】**风属性**伤害且目标进入**虚弱**状态

咒语

麻醉气体 ◆ 【MIG + WLP】+2 ◆ 10 × T MP ◆**至多三个生物** ◆ **瞬发**.
每个目标都失去他们相当于当前MP一半的MP点数。

提前消化 ◆ 【MIG + WLP】+2 ◆ 10 MP ◆ **一个生物** ◆**场景**.
直到该咒语结束，目标会受到的所有**物理**伤害额外加10点。

特殊规则

植物 ◆ 免疫**眩晕**，**愤怒**和**动摇**状态。

不死生物

恐惧骨坛

Lv 5 ◆ 不死生物

一个骨灰瓮，里面装满了老骨头和一个不安分的灵魂，对生者的嫉妒使他诞生于世。

典型特质: 咔哒作响, 易碎, 悬浮, 微型

DEX d10	INS d6	MIG d6	WLP d10	HP	50 ◆ 25	MP	55	Init. 8
DEF +1	M.DEF +2	VU			IM		VU	VU	IM

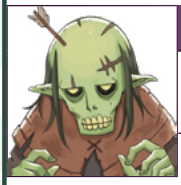
基础攻击

禽击 ◆ 【DEX + MIG】◆ 【HR + 5】**物理**伤害

混沌之声 ◆ 【DEX + MIG】◆ 【HR + 5】**暗属性**伤害且目标陷入**动摇**状态。
该攻击对抗目标的魔防。

特殊规则

不死生物 ◆ 免疫**中毒**，回复血量的效果会转化为伤害（305页）



僵尸

Lv 5 ◆ 不死生物

类人生物的腐烂残骸，被黑魔法激活并被永不满足的饥饿驱使。艰难，但笨拙。

典型特质: 骇人, 无意识, 腐烂, 缓慢.

DEX d6	INS d6	MIG d12	WLP d8	HP	70 ◆ 35	MP	45	Init. 6
DEF +2	M.DEF +1				IM	VU	VU	VU	IM

基础攻击

贪婪之咬 ◆ 【DEX + MIG】◆ 【HR + 5】**暗属性**伤害且目标进入**虚弱**状态。

僵尸耙 ◆ 【MIG + MIG】◆ 【HR + 5】**physical** damage.

特殊规则

脑袋空空 ◆ 免疫**眩晕**，**愤怒**和**动摇**状态

不死生物 ◆ 免疫**中毒**，回复血量的效果会转化为伤害（305页）

骷髅法师

Lv 10 ◆ 不死生物

这些活生生的尸体通常充当死灵法师的副手，拥有邪恶的智慧，可以引导黑暗魔法。

典型特质: 野心, 聪明, 博学, 无情.

DEX d6	INS d8	MIG d8	WLP d10	HP	60 ◆ 30	MP	70	Init. 5

DEF +2	M.DEF +4				IM	VU	RS	RS	VU	IM

装备: 法杖, 贤者长袍.

基础攻击

法杖 ◆ 【WLP + WLP】+1 ◆ 【HR + 6】**物理**伤害且法师回复5MP

咒语

☆ **Umbra** ◆ 【INS + WLP】+1 ◆ 10 × T MP ◆ **至多三个生物** ◆ **瞬发.**
每个目标受到【HR + 15】**暗属性**伤害。
机会: 每个目标都会受到**动摇**状态。

特殊规则

不死生物 ◆ 免疫**中毒**，回复血量的效果会转化为伤害（305页）

骷髅士兵

Lv 10 ◆ 不死生物

通常被发现在守卫古代遗迹或为死灵法师服务，这些生物是无情且能干的战斗员。

典型特质: 残忍, 无意识, 凶残, 安静.

DEX d8	INS d8	MIG d10	WLP d6	HP	70 ◆ 35	MP	40	Init. 6

DEF 12	M.DEF +0		VU		IM	VU			VU	IM

装备: 青铜剑, 青铜盾牌, 锁子甲.

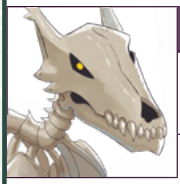
基础攻击

青铜剑 ◆ 【DEX + MIG】+5 ◆ 【HR + 11】**物理**伤害.

特殊规则

脑袋空空 ◆ 免疫**眩晕**，**愤怒**和**动摇**状态

不死生物 ◆ 免疫**中毒**，回复血量的效果会转化为伤害（305页）



骨吼

Lv 15 ◆ 不死生物

被剥夺了生命和忠诚，这些骨骼可憎的怪物被凶猛且永不满足的饥渴所驱使。

典型特质: 永恒饥渴, 迅捷, 凶猛, 恶毒

DEX d10	INS d6	MIG d10	WLP d6	HP	80 ◆ 40	MP	55	Init. 8
DEF +0	M.DEF +0	RS	VU		IM			RS VU IM

基础攻击

锯齿啃咬 ◆【DEX + MIG】+1 ◆【HR + 10】**物理**伤害且目标进入**缓慢**状态。

咒语

☆ **腐烂吐息** ◆ 【MIG + WLP】+1 ◆ 10 MP ◆ **一个生物** ◆ **瞬发**.
目标受到【HR + 15】**暗属性**伤害且进入**虚弱**状态

特殊规则

不死生物 ◆ 免疫**中毒**，回复血量的效果会转化为伤害（305页）

食尸鬼

Lv 15 ◆ 不死生物

巨大的尸体中住着一个被可怕的诅咒逼疯的灵魂。 食尸鬼出没于墓地，以刚刚死去的人为食。

典型特质: 进攻性, 大型, 强大, 骇人.

DEX d8	INS d6	MIG d12	WLP d6	HP	90 ◆ 45	MP	45	Init. 7
DEF +0	M.DEF +0				IM			VU IM

基础攻击

狂暴爪击 ◆【MIG + MIG】+1 ◆【HR + 10】**物理**伤害。该攻击具有**多重（2）**

剧毒吐息 ◆【DEX + MIG】+1 ◆【HR+5】**毒属性**伤害且目标陷入**中毒**状态。

特殊规则

不死生物 ◆ 免疫**中毒**，回复血量的效果会转化为伤害（305页）

木乃伊

Lv 20 ◆ 不死生物

通过古老的仪式保存下来，这些蹒跚的恐怖生物除了它们收到的原始命令外没有任何意志。

典型特质: 受诅咒的, 永久忠诚, 易燃, 安静

DEX d6	INS d8	MIG d10	WLP d10	HP	90 ◆ 45	MP	70	Init. 7

DEF +0	M.DEF +0	斩	穿	VU	打	IM	火	VU	冰	雷	VU	暗	IM

基础攻击

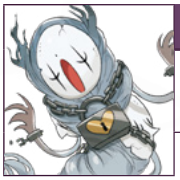
坟墓之爪 ◆【MIG + WLP】+5 ◆【HR + 10】**土属性**伤害。每个被击中的目标进入**缓慢**状态; 如果一个目标已经处于**缓慢**状态，他们将变得对所有伤害类型具有弱点，直到他们从**缓慢**状态效果中恢复过来。

特殊规则

古老诅咒 ◆ 当 HP 降至0时，木乃伊将化为灰烬并发出强大诅咒：场景中的所有生物都会进入**动摇**和**虚弱**状态

脑袋空空 ◆ 免疫**眩晕**，**愤怒**和**动摇**状态

不死生物 ◆ 免疫**中毒**，回复血量的效果会转化为伤害（305页）



束缚之魂

Lv 20 ◆ 不死生物

受折磨的存在死去后无法在来世找到安宁，有时会变成强大的鬼魂。

典型特质: 痛苦, 受诅咒, 空灵, 记仇.

DEX d12	INS d8	MIG d6	WLP d8	HP	70 ◆ 35	MP	70	Init. 10

DEF +0	M.DEF +0	斩	IM	穿	VU	打	IM	火	RS	冰	VU	雷	RS	暗	VU	IM

基础攻击

怒爪 ◆【DEX + WLP】+5 ◆【HR + 10】**暗属性**伤害且目标陷入**愤怒**状态。

咒语

☆ **阴森哀嚎** ◆【INS + WLP】+5 ◆ 10 MP ◆ **一个生物** ◆ **瞬发**.
目标受到【HR + 20】冰属性伤害且陷入**动摇**状态。

特殊规则

不死生物 ◆ 免疫中毒，回复血量的效果会转化为伤害（305页）

INDEX

A

Absorption, 92
accessory, 126, 284
action, 66
add, subtract, multiply, divide, 33
admiration, Bond of, 56
advancement, 227
affection, Bond of, 56
Arcanism, discipline, 112, 118
Arcanist, Class, 176, 248
armor, 127
  basic armors, 132, 168
  rare armors, 280
artifact, 288
Attack, action, 68
  free attack, 69
Attribute, 36, 162
  Attribute Check, 42
  increasing Attributes, 228

B

backpack, 37, 122
battles, designing, 292
  boss battles, 300 野兽 Species, 304, 324
Bestiary, 319
Bond, 35, 56
  Bond strength, 35, 56
  Bonds and resting scenes, 91
  creating a Bond, 57
  erasing a Bond, 57
  invoking a Bond, 47
  strenghtening a Bond, 57
boss, 300

C

campaign, 24
champion, rank, 295
character, 10, 34
  Player Character (PC), 10, 34
  Non-Player Character (NPC), 10, 302
character creation, 154
  classic characters, 172
  high level characters, 229
Check, 38
  Accuracy Check, 42
  Attribute Check, 34
  Group Check, 50
  Magic Check, 48
  Open Check, 49
  Opposed Check, 48
  Support Check, 50
Chimerism, discipline, 113, 118
Chimerist, Class, 182, 248
Class, 36, 160, 248
  mastering a Class, 227, 228
  putting levels in a Class, 228
Clock, 52
  filling sections of a Clock, 53
  Danger Clock, 111
  erasing sections of a Clock, 54
  Goal Clock, 72, 78
conflict scene, 31, 58
  optional conflict rules, 82
构装体 Species, 304, 328
critical success, 40
Crisis, 84

D

damage, 92
  damage Affinities, 92
  damage types, 92
  extra damage, 93
  improvising damage, 93
danger, 108
Darkblade, Class, 184, 249
dazed, status effect, 94

demon, Species, 304, 332
Dexterity (DEX), 36, 162
Defense, 37, 127, 164
die size, 23
  base die size, 36
  current die size, 36
Difficulty Level (DL), 40, 43
disciplines, magic, 112, 118
discovery, 109
dismiss, effect, 178
dungeon, 110, 258
  dungeon archive, 261

E

elemental, Species, 304, 334
Elementalism, discipline, 113, 118
Elementalist, Class, 186, 249
elite, rank, 295
emotion, 56
enraged, status effect, 94
Entropism, discipline, 113, 118
Entropist, Class, 190, 249
Equipment, action, 70
equipment slot, 122
equipped item, 122
Experience Point (XP), 226
  XP for absent Players, 143
  optional advancement rules, 230
extra damage, 93

F

Fabula Point, 35, 96
  gaining Fabula Points, 96
  spending Fabula Points, 97
free attack, 69
fumble, 40
Fury, Class, 194, 250

G

Game Master (GM), 10, 26, 244
group creation, 152
group types, 152
Guard, action, 70
Guardian, Class, 196, 250

H

hatred, Bond of, 56
High Roll (HR), 40
Hinder, action, 71
Hit Point (HP), 37, 84, 163
  Crisis, 84
  maximum Hit Points, 84, 163
  0 Hit Points, 84, 86
humanoid, Species, 305, 338

I

Identity, 34, 155
  changing Identity, 229
Immunity to damage, 92
immunity to status effects, 94
inferiority, Bond of, 56
Initiative, 61, 164
  Initiative modifier, 37, 61, 164
  Initiative score, NPCs', 321
Insight (INS), 36, 162
Inventory, action, 71
Inventory Points (IP), 37, 104, 163
  recharging Inventory Points, 105
  spending Inventory Points, 104

L

leader, 50
level, 35, 227
lines, 140
Loremaster, Class, 198, 250
loyalty, Bond of, 56

M

magic, 112
Magic Defense, 37, 127, 164
martial (✦) item, 126
mastering a Class, 227, 228
merge, benefits, 178
Might (MIG), 36, 162
Mind Point (MP), 37, 85, 163
  maximum Mind Points, 85, 163
  total MP cost, 114
  0 Mind Points, 85
mistrust, Bond of, 56
modifier, 40
  situational modifier, 49
monster, Species, 305, 342
multi, property, 69

N

Non-Player Character (NPC), 10, 302
  designing NPCs, 302

O

opportunity, 41
Orator, Class, 200, 251
Origin, 34, 159

P

Pillars, Eight, 14
plant, Species, 305, 346
Player, 10, 24
Player Character (PC), 10, 34
  PC against PC, 141
poisoned, status effect, 94
potions, 104, 212
Project, 134
prologue, 220
Objective, action, 72

R

rank, NPC, 294
rare item, 266
  accessories, 126, 284
  rare armors, 280
  rare shields, 280
  rare weapons, 268
Resistance, 92
resting, 90
  resting scene, 91
Result, 40
reward, 123, 264
Ritual, 118
  Rituals during conflicts, 121
Ritualism, discipline, 113, 118
Rogue, Class, 202, 251
round, 62
rounding down, 33

S

Sacrifice, 88
safety, 140, 147
scene, 30
  conflict scene, 31, 58
  Game Master scene, 31
  interlude scene, 31
selling items, 124
service, 124
session, 32
shaken, status effect, 94
Sharpshooter, Class, 204, 252
shield, 128
  basic shields, 133, 169
  rare shields, 280
Skill, 36, 161
  Class Skills, 161
  Heroic Skills, 232
  NPC Skills, 306
  Skill Level (SL), 36, 161

slot, equipment, 122
slow, status effect, 94
soldier, rank, 294
Species, NPC, 304
spell, 114
  casting a spell, 115
  casting a spell furtively, 116
  cumulative spell effects, 116
  ending the effects of a spell, 116
  NPC spells, 310
  offensive spell ( ), 116
Spell, action, 74
Spiritism, discipline, 113, 118
Spiritist, Class, 206, 252
status effect, 94
strength of a Bond, 35, 56
Study, action, 74
  studying an NPC, 319
Superiority Points (SP), 83
supporting, 50
Surrendering, 87, 89
swarm, 297

T

Theme, 34, 158
  changing Theme, 229
teamwork, 76
timing rules, 33
Tinkerer, Class, 210, 253
Trait, 34
  invoking a Trait, 46
  NPC Traits, 302, 321
transport, 124
travel day, 106
travel roll, 106
turn, 62
  turn-related effects, 77
two-weapon fighting, 69

U

unarmed strike, 129
Ultima Point, 101
  spending Ultima Points, 101
unconscious, 89
undead, Species, 305, 350

V

veils, 140
Villain, 100
  creating Villains, 254
  escalation of a Villain, 102
  Villains and Fabula Points, 103
  Villains at 0 Hit Points, 87
Vulnerability, 92

W

Wayfarer, Class, 216, 253
waves, 298
weapon, 129
  basic weapons, 130, 166
  rare weapons, 268
  weapon Categories, 129
Weaponmaster, Class, 218, 253
weak, status effect, 94
Willpower (WLP), 36, 162
world creation, 148

Z

zenit (z), 37, 122

作品灵感来源

电子游戏

- **Alchemy Stars** by Proxima Beta;
- **Arknights** by Hypergryph & Studio Montagne;
- **Atelier (series)** by Gust Corporation;
- **Bravely Default (series)** by Silicon Studio & Square Enix;
- **Chrono Trigger** by Square;
- **Dragon Quest (series)** by Armor Project & Square Enix;
- **Etrian Odyssey (series)** by Atlus;
- **Fantasian** by Mistwalker;
- **Final Fantasy (series)** by Square Enix;
- **Fire Emblem Echoes: Shadow of Valentia** by Intelligent Systems;
- **Granblue Fantasy** by Cygames;
- **Jade Cocoon** by Genki;
- **Mana / Seiken Densetsu (series)** by Koichi Ishii & Square;
- **Ni no Kuni: Wrath of the White Witch** by Level-5, Studio Ghibli & Namco Bandai;
- **Octopath Traveler** by Acquire & Square Enix;
- **Persona (series)** by Atlus & P-studio;
- **Radiant Historia** by Atlus;
- **Shadow Hearts (series)** by Sacnoth;
- **Shin Megami Tensei (series)** by Atlus;
- **Suikoden (series)** by Konami;
- **Tales (series)** by Namco Bandai;
- **The Last Story** by Mistwalker & AQ Interactive;
- **The Legend of Dragoon** by Sony Computer Entertainment;
- **The Legend of Heroes (series)** by Nihon Falcom Corporation;
- **Vagrant Story** by Square;
- **Xenoblade Chronicles (series)** by Monolith Soft;
- **Xenogears** by Square.

OTHER WORKS

- **Avatar - The Last Airbender** by Michael Dante DiMartino & Bryan Konietzko;
- **Castle in the Sky** by Hayao Miyazaki;
- **DanMachi** by Fujino Ōmori & Suzuhito Yasuda;
- **Darling in the Franxx** by Studio Trigger & A-1 Pictures;
- **Dungeon Food** by Ryoko Kui;
- **Fairy Tail** by Hiro Mashima;
- **Fullmetal Alchemist** by Hiromu Arakawa;
- **Inuyasha** by Rumiko Takahashi;
- **Log Horizon** by Mamare Touno & Kazuhiro Hara;
- **Mushi-shi** by Yuki Urushibara;
- **Nausicaä of the Valley of the Wind** by Hayao Miyazaki;
- **Princess Mononoke** by Hayao Miyazaki;
- **Radiant** by Tony Valente;
- **Re:Zero** by Tappei Nagatsuki & Shin'ichirō Ōtsuka;
- **Record of Lodoss War** by Ryō Mizuno;
- **RWBY** by Monty Oum & Rooster Teeth Productions;
- **Shaman King** by Hiroyuki Takei;
- **Spice & Wolf** by Isuna Hasekura & Jū Ayakura;
- **Star Wars (ep. IV-VI)** by George Lucas;
- **Star Wars Rebels** by Lucasfilm Animation;
- **Sword Art Online** by Reki Kawahara & abec;
- **That Time I Got Reincarnated as a Slime** by Fuse & Mitz Vah;
- **The Dragon, The Hero, And The Courier** by Yamada Gregorius;
- **The Rising of the Shield Hero** by Aneko Kusaki;
- **The Vision of Escaflowne** by Shōji Kawamori;
- **Tower of Druaga: The Aegis of Uruk** by Studio Gonzo;
- **Wakfu (anime)** by Ankama Animations;
- **Yashahime** by Sunrise.

你的故事
即将开始